



euro | guidance

# Twój Euroguidance – Pasja w Praktyce

## II MIEJSCE

w kategorii „Artykuł na temat wykorzystania technologii cyfrowych w doradztwie zawodowym”

Autor: Edyta Kowal-Wencel

## **Akcja – grywalizacja**

10 godzin doradztwa zawodowego w klasach 7 i 8... Dużo czy mało? Nie sposób jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Dla ustawodawcy zapewne wystarczająco. Dla nauczyciela... No cóż, nie wiem. Natomiast z całą odpowiedzialnością mogę napisać, że taka liczba godzin wymusza na nauczycielu staranność, uważność na potrzeby uczniów i daleko posuniętą ostrożność w doborze tematów, metod i form pracy na lekcjach.

Do tego dochodzi świadomość, że uczniowie traktują te lekcje nie do końca poważnie, czyli takie, które trzeba „odsiedzieć”. Coś jak wyrok bez możliwości zwolnienia za dobre sprawowanie. Niepodlegające ocenie (i bardzo dobrze!), odbywające się na 8 lub 9 godzinie lekcyjnej (a to już bardzo niedobrze) – nie są priorytetem dla uczniów ani szczytem marzeń dla nauczycieli.

Co zatem uczynić, żeby rozbudzić i utrzymać motywację, zaangażowanie i aktywność podczas tych zajęć?

Być może odpowiedzią na to pytanie jest zastosowanie elementów grywalizacji na lekcjach z doradztwa zawodowego. Wymaga to spojrzenia całościowego na przedmiot oraz bardzo dobrego zaplanowania działań - lekcja po lekcji, niemniej wyniki mogą być zaskakujące.

Grywalizacja to wykorzystanie mechanizmów występujących w grach np.: przechodzenie na wyższe poziomy, rywalizacja z innymi graczami, możliwość zwycięstwa – dotarcia do wyznaczonego na początku celu. Dzięki grywalizacji możemy nudne czy monotonne czynności zamienić w zabawę. Grywalizacja wprowadza do zajęć emocje, które są przecież bardzo ważne w procesie nauki i zapamiętywania.

W roku 2020 wprowadziłam w ramach metodycznej innowacji pedagogicznej elementy grywalizacji podczas zajęć z doradztwa zawodowego. Duża część zadań została skonstruowana przy wykorzystaniu multimediów, aplikacji internetowych i stron edukacyjnych.

### **Początek**

Na 10 kartach A4 zapisałam zawody – od najmniej ciekawych do stanowisk kierowniczych. Wykorzystałam do tego wcześniej sporządzoną ankietę atrakcyjnych zawodów wg subiektywnej opinii uczniów klas 8. Połączyłam je tasiemkami w taki sposób, żeby najmniej atrakcyjne zawody znalazły się na dole, a najbardziej pożądane na górze – tworząc tym samym coś w rodzaju; „drabiny kariery” (u mnie wyglądało to tak: praktykant – stażysta – pracownik utrzymania czystości – doradca klienta - recepcjonista – nauczyciel – menadżer średniego szczebla – właściciel małej firmy – kierownik działu – prezes spółki skarbu państwa). Poprosiłam uczniów, żeby na pierwsze zajęcia przynieśli klipsy, których używamy do przytrzymania ubrań podczas suszenia. Ważne, żeby każdy z tych klipsów był spersonalizowany. Uczniowie mogli po prostu zapisać na nich swoje

imię. I tu pierwsza niespodzianka! Kiedy powiedziałam im, że to będą ich awatary, okazało się, że młodzież bardzo starannie ozdabiała swoje klipsy – brokatem, przyklejonymi dodatkowymi obrazkami bądź innymi elementami. Niektórzy włożyli dużo pracy w przygotowanie swojego klipsa – awatara. Kiedy klipsy zostały przyklejone do najniższej karteczki (praktykant) przekazałam uczniom cel zajęć oraz cel gry. Zadaniem graczy było jak najszybsze przesunięcie swojego klipsa na najwyższe pole tj. prezes spółki skarbu państwa. Mogli to zrobić jedynie wtedy, gdy wykonali poprawnie wskazane zadanie/ćwiczenie/pracę. Przesunąć swojego awatara można było podczas pracy na zajęciach ale również wykonując prace domowe. Wygrywała osoba, która jako pierwsza dostała się na najwyższy poziom. Wygranymi były również osoby, które po ostatnich zajęciach osiągnęły level 9 i/lub 10. Dla wygranych oczywiście przewidziano atrakcyjne nagrody. Zwycięzcy otrzymywali „bon na niepytanie” z konkretnego przedmiotu (j. angielski, matematyka, chemia). Bon na okaziciela zwalniał z konieczności odpowiedzi ustnej lub pisania kartkówki. Można go było wykorzystać jeden raz, do końca roku szkolnego. Zaopatrzeni w wiedzę, zaznajomieni z celem i zmotywowani nagrodą uczniowie rozpoczęli zmagania o tytuł Pierwszego Prezesa (lub jak zwykli mówić: szefa wszystkich szefów).

### **Gramy!**

Podczas zajęć z doradztwa zawodowego oraz poza nimi uczniowie wykonywali różnorakie zadania problemowe, dzięki którym ich awatary mogły przesuwać się po „drabinie kariery”.

Zaczęliśmy od quizu kahoot ([www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)) i sprawdzenia naszej aktualnej wiedzy o pieniądzach i gospodarce wolnorynkowej. Kahoot to aplikacja, która w atrakcyjny sposób sprawdzi wiedzę uczniów. Jest darmowa, wymaga od nauczyciela jedynie rejestracji. Uczniowie bardzo lubią to narzędzie. Możliwość sprawdzenia wyników po każdym pytaniu, liczby uzyskanych punktów, ranking i dodatkowe bonusy za poprawne odpowiedzi sprawiają, że właściwie każdy angażuje się w grę. Nauczyciel może wprowadzić trudne bądź niezbyt ciekawe treści w taki sposób, że uczniowie nawet nie wiedzą, że się uczą i poznają czasem skomplikowane zależności ekonomiczno – społeczne. Quiz Kahoot może stać się również inspiracją do dyskusji oraz zachętą do poszukiwania zależności między różnymi zagadnieniami.

Podobnym narzędziem jest aplikacja quizizz ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)). Użyliśmy jej do podsumowania i uporządkowania wiedzy zebranej podczas 10 zajęć doradztwa.

Podczas gry wykorzystaliśmy również platformę edukacyjną LearningApps ([www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)). Daje ona możliwość założenia wirtualnej klasy, której stajemy się administratorem. Klasie w każdym momencie możemy przygotować i załączyć grę edukacyjną, a jako administrator widzimy kto, kiedy i w jakim czasie wykonał zadanie. Jeżeli powiemy, że osoba z najlepszym czasem otrzyma dodatkowy punkt – możemy mieć pewność, że niektórzy przystąpią do zadania kilkakrotnie. Na platformie LearningApps znajdziemy gry i quizy wykonane przez innych użytkowników,

ja jednak zachęcam do wykonania własnych pomocy dydaktycznych – dedykowanych swoim oddziałom klasowym i zawierających jakieś pytanie związane z przebiegiem poprzednich lekcji (uczniowie naprawdę doceniają takie spersonalizowane quizy i gry).

Inną, równie popularną platformą edukacyjną do tworzenia gier, quizów jest wordwall ([www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)). Na pewno każdy znajdzie tam coś dla siebie.

Obie aplikacje są łatwe, intuicyjne w obsłudze zarówno dla uczniów, jak i dla nauczyciela.

W doradztwie zawodowym często nie ma jednoznacznych odpowiedzi. Uczymy się dyskutować i rozumieć odmienny punkt widzenia, związany chociażby z innym systemem wartości. Dyskutuje się najlepiej na żywo, ale czasami można wspomóc się również dyskusją on-line, na przykład wykorzystując stronę: [www.tricider.com](http://www.tricider.com). Chcąc sprawdzić, co najbardziej utkwilo w pamięci uczniom z danych zajęć, skorzystaliśmy kilkakrotnie z platformy mentimeter ([www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)).

Uczniowie mieli też okazję zapoznać się z działaniem wirtualnej tablicy (padlet) podczas opisywania zawodów przyszłości oraz zawodów zanikających, a także wykorzystać stronę [www.prezi.com](http://www.prezi.com) do przygotowania prezentacji dotyczącej zawodów deficytowych i nadwyżkowych na terenie powiatu i województwa.

Jakie korzyści uzyskali uczniowie dzięki zastosowaniu technologii cyfrowych?

Przede wszystkim zwiększyła się atrakcyjność zajęć. Komputer, telefon, internet to naturalne środowisko 14-15 latków. Tablica, kreda i „gadająca głowa” to nuda i monotonia. Dzięki wykorzystaniu multimediów na lekcjach i poza nimi, w działania zaangażowało się więcej uczniów. Byli bardziej zmotywowani do pracy, mieli poczucie sprawczości i czuli się kompetentni. Stali się partnerami w dyskusji, a nie tylko mimowolnymi odbiorcami informacji.

### **Podsumowanie gry**

Jak skończyła się ta przygoda z grywalizacją na lekcjach z doradztwa zawodowego? 9 uczniów z 15 dotarło do 9-10 poziomu. Tylko 1 uczeń nie przekroczył poziomu 5. Ankieta ewaluacyjna wykazała, że wszyscy uczniowie pozytywnie ocenili zajęcia; uznali je za przydatne, wartościowe, ale też zabawne, ciekawe, oryginalne. Deklarowali, że dowiedzieli się dużo ciekawych rzeczy, które przydadzą im się podczas wyboru szkoły ponadpodstawowej oraz przy planowaniu swojej dalszej ścieżki edukacyjno – zawodowej.

Co więcej, ponad 90% uczniów rekomendowało kontynuację zajęć w takiej formie dla młodszych roczników, co też uczyniłam. Szczególnie, że rozpoczął się czas zajęć zdalnych... ale to już inna historia.

Krajowe Centrum Europass & Euroguidance  
Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego  
Korpusu Solidarności

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Aleje Jerozolimskie 142A

02-305 Warszawa

e-mail: [euroguidance@frse.org.pl](mailto:euroguidance@frse.org.pl)



europass

Narodowa Agencja Programu Erasmus+  
i Europejskiego Korpusu Solidarności

Edukacja, Szkolenia, Młodzież



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



Dofinansowane przez  
Unię Europejską