

Monika Mazur-Mitrowska
Prezentacja bierze udział w konkursie Euroguidance



euro | guidance

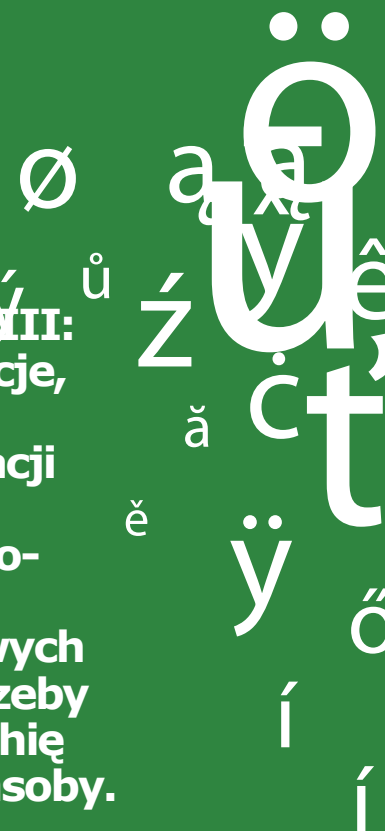
European Network to Support
Lifelong Guidance

CZARNOKSIĘŻNIK Z KRAINY DOZ
czyli ODKRYWANIE WŁASNYCH MOCY

Scenariusz jest przeznaczony do pracy indywidualnej i grupowej przy realizacji następujących treści programowych z zakresu doradztwa zawodowego dla klas VII-VIII: uczeń rozpoznaje własne zasoby (zainteresowania, zdolności, uzdolnienia, kompetencje, predyspozycje zawodowe); dokonuje syntezy przydatnych w planowaniu ścieżki edukacyjno-zawodowej informacji o sobie wynikających z autoanalizy, ocen innych osób oraz innych źródeł; rozpoznaje własne ograniczenia jako wyzwania w odniesieniu do planów edukacyjno-zawodowych; rozpoznaje swoje możliwości i ograniczenia w zakresie wykonywania zadań zawodowych i uwzględnia je w planowaniu ścieżki edukacyjno-zawodowej; określa aspiracje i potrzeby w zakresie własnego rozwoju i możliwe sposoby ich realizacji; określa własną hierarchię wartości i potrzeb, określa cele i plany edukacyjno-zawodowe, uwzględniając własne zasoby.

załącznik nr 3 do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 lutego 2019 r.
w sprawie doradztwa zawodowego (Dz.U. 2019 poz. 325).

**aspekt/blok tematyczny doradztwa zawodowego,
jaki realizuje scenariusz**



Scenariusz opiera się na motywach opowieści: *Czarnoksiężnik z krainy Oz*, napisanej przez L. Franka Bauma, wydanej w Chicago w roku 1900.

Główną bohaterką książki jest 12-letnia Dorotka, która w wyniku uderzenia gwałtownego wiatru zostaje porwana i przeniesiona do krainy Oz. Na miejscu okazuje się, że rządzi tam Wielki i Potężny Czarnoksiężnik i tylko on pomoże jej wrócić do domu. Wyrusza do Szmaragdowego Grodu, po drodze poznając nowych przyjaciół: **Stracha na wróble, Blaszanego Drwala i Tchórzliwego Lwa**. Po wielu przygodach Czarnoksiężnik pomaga im dowiedzieć się prawdy o sobie samych i spełnia ich marzenia. Na podstawie tej baśni zostało przygotowane narzędzie do bilansowania zasobów ucznia. Przesłaniem książki jest refleksja nad zasobami i naszymi przekonaniem, brak wiary w swoje możliwości powoduje, że nie podejmujemy wyzwań, natomiast przekroczenie ograniczających mentalnych blokad wyzwala moc sprawczą, jednocześnie uświadamiając, że posiadamy zasoby, co do których istnienia nie byliśmy przekonani. Każda z postaci uosabia pewien obszar do diagnozy zasobów.

Skrót „Doz” odnosi się do doradztwa zawodowego

Tytuł ćwiczenia: **Czarnoksiężnik z Krainy Doz**



•Cel główny

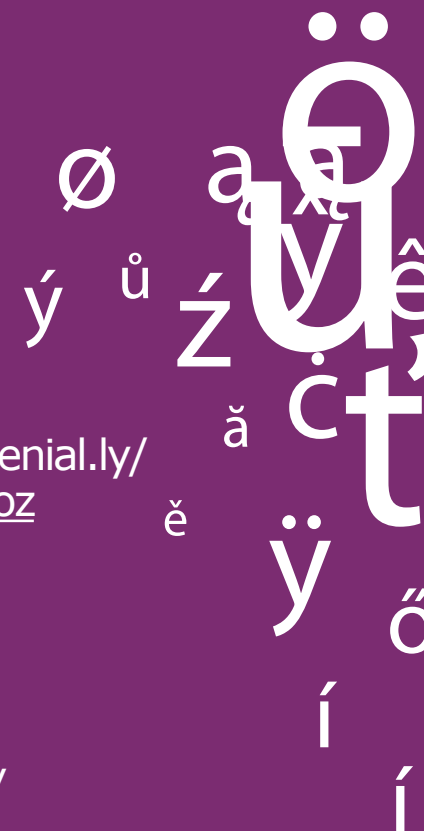
przeprowadzenie bilansu zasobów ucznia metodą coachingową w konwencji storytellingowej z zastosowaniem autorskiego narzędzia **Czarnoksiężnik z Krainy Doz** w aplikacji <https://www.genial.ly/>
<https://view.genial.ly/6041341955b07d0d9daec318/interactive-content-czarnoksiężnik-z-krainy-doz>

Cele szczegółowe

Uczeń

poznaje swoje zasoby w obszarze intelektualnym /m.in. wiedza, intelekt, zdolności, przekonania/,
uświadamia sobie swoje pasje, zainteresowania, będące emocjonalnym wymiarem zasobów,
określa wykaz swoich umiejętności oraz styl pracy, pełnione role zespołowe, odnoszące się do sfery
działaniowej w odkrywaniu zasobów,
ustala swoje wartości, aspiracje, cele, ukazujące teleologiczny, celowościowy obraz przyszłości
edukacyjno-zawodowej,
wyzwala pozytywne nastawienie do zmian w swoim życiu,
zmienia przekonania dotyczące swoich deficytów.

Cele i spodziewane efekty





Przewidywany czas realizacji: 3-4h lekcyjne

Grupa docelowa: uczniowie klas VII i VIII szkoły podstawowej oraz uczniowie klas I i II szkoły ponadpodstawowej

Liczebność minimalna/maksymalna:

optymalnie: praca z młodzieżą w klasie, następnie w zespołach 4-osobowych,
praca indywidualna po przeprowadzonej grze, dyskusja

Czas trwania, opis grupy docelowej, liczebność minimalna i maksymalna grupy





Warsztaty składają się z następujących etapów: na początku prowadzący przedstawia cele zajęć i ich zakres tematyczny, kolejna część to właściwa gra w aplikacji <https://www.genial.ly/> pt.: *Czarnoksiężnik z krainy Doz*. Zajęcia kończy praca indywidualna uczniów – refleksja i wyciąganie wniosków, któremu towarzyszy coachingowa narracja doradcy zawodowego.

Gra odnosi się do następujących obszarów refleksji w zakresie poznawania zasobów ucznia:

intelektualnego /np. wiedza, intelekt, zdolności, przekonania/

emocjonalnego /np. pasje, zainteresowania/

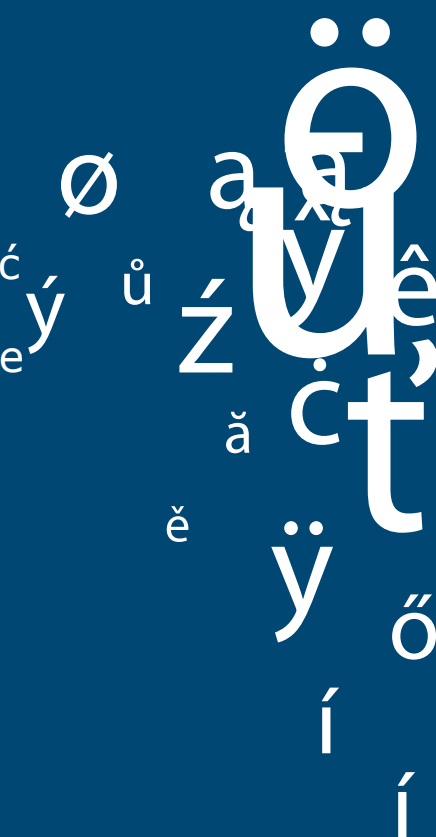
działaniowego /np. styl pracy, role zespołowe, umiejętności/

teleologicznego, celowościowego /np. wartości, motywacja, aspiracje/

Narzędzia i technologie:

aplikacja <https://www.genial.ly/> z grą *Czarnoksiężnik z Krainy Doz* lub w wersji stacjonarnej komputer z projektorem multimedialnym, na którym jest wyświetlana gra,
kartki dla uczestników, pisaki,
kostka do gry /wersja stacjonarna/

Potrzebne instrukcje / narzędzia / technologie





Nauczyciel/doradca zawodowy wprowadza uczniów w fabułę opowieści: **Czarnoksiężnik z krainy Oz**, napisanej przez **L. Franka Bauma**.

Narzędzie *Czarnoksiężnik z krainy Doz* opiera się motywach tej opowieści.

Po kliknięciu w link:

<https://view.genial.ly/6041341955b07d0d9daec318/interactive-content-czarnoksieznik-z-krainy-doz> na ekranie powitalnym pojawiają się cztery postaci: **Dorotka, Strach na wróble, Błaznany Drwal i Tchórzliwy Lew.**

Przebieg ćwiczenia krok po kroku



Po kliknięciu w START pojawia się drugi ekran z planszą do gry:



Przebieg ćwiczenia krok po kroku

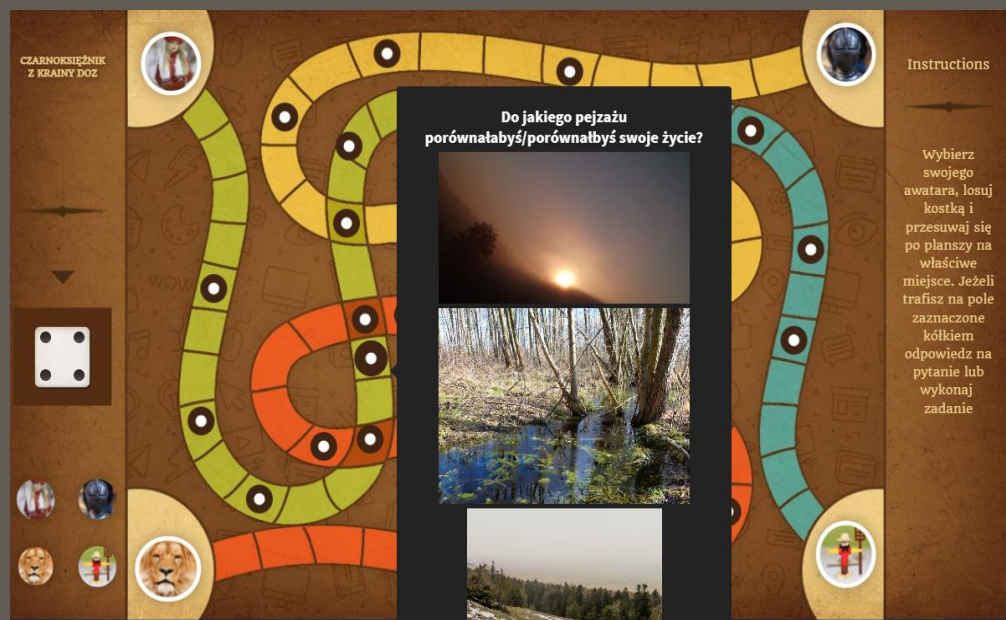




Pierwszy etap polega na wybraniu swojego awatara, znajdującego się po lewej stronie u dołu, są to: Dorotka, Strach na wróble, Blaspany Drwal i Tchórzliwy Lew, reprezentujące obszary do diagnozy: aspiracji, intelektu, emocji i odwagi. Mają one punkty startowe po każdej ze stron planszy. Po wylosowaniu kostką danej ilości oczek, uczestnik przesuwają się po swojej ścieżce o odpowiednią liczbę pól.

Przebieg ćwiczenia krok po kroku

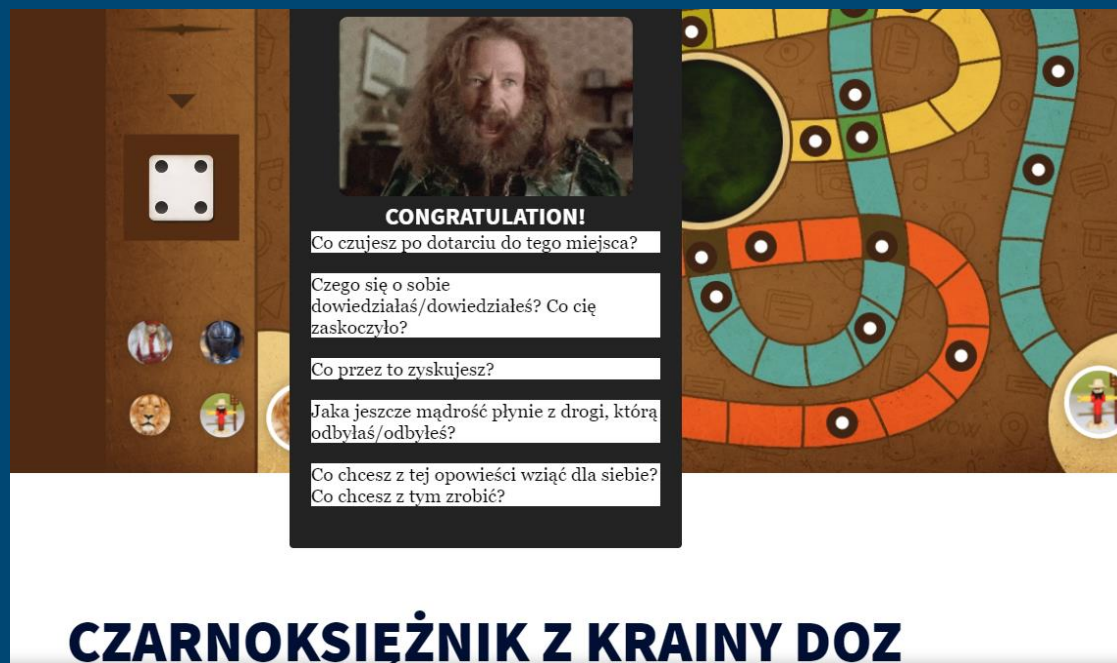
Gdy postać pojawi się w miejscu zaznaczonym kropką – podświetla się pytanie lub zadanie do wykonania. Utrata kolejki następuje, gdy uczestnik „nie trafi” zaznaczonego kropką miejsca. Wylosowanie pola z kropką czyli pytania lub zadania oznacza zdobycie punktu, zaś odpowiedź lub wykonanie zadania daje 2 pkt i możliwość dalszego losowania. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy mogą modyfikować zasady, wprowadzając np. możliwość strategicznej analizy i cofania się po planszy, jeśli to mogłoby przynieść pozytywny efekt: zdobycie punktu.



Przebieg ćwiczenia krok po kroku



Aby rozpocząć grę należy wybrać osobę rozgrywającą, w tym celu można użyć kostki „analogowej” /wersja stacjonarna/ lub kostki z gry, znajdującej się po lewej stronie planszy. Ustalamy, że osoba, która wylosuje najwyższą liczbę oczek inicjuje grę. Celem jest dotarcie do obszaru centralnego, w postaci czarnego okręgu, gdzie „mieszka” tajemniczy Czarnoksiężnik z Krainy Doz. Po osiągnięciu kresu wędrówki pojawia się tytułowa postać i zadaje pytania pobudzające refleksję.



Przebieg ćwiczenia krok po kroku



Zajęcia, zarówno w wersji grupowej, jak i indywidualnej kończy coachingowo moderowana przez prowadzącego dyskusja, na temat wyborów zawodowych w kontekście zasobów w każdym z proponowanych obszarów.

Przesłania 4 awatarów:

Strach na wróble:

Uświadom sobie swoją MOC

Tchórzliwy Lew:

Odważ się na więcej MOCY

Błaszany Drwal:

Zakochaj się w swojej MOCY

Dorotka:

Kieruj się swoją MOCĄ, a dojdiesz tam, gdzie chcesz

- „Tak czy owak - oświadczył Strach - ja poproszę o rozum, a nie o serce. Głupiec nie wiedziałby przecież, co robić z sercem, nawet gdyby je miał.
- A ja o serce - zdecydowanie powiedział Błaszany Drwal - Bo rozum nie zapewnia szczęścia, a szczęście to najlepsza rzecz na świecie”

L. Frank Baum, *Czarnoksiężnik z Krainy Oz*

Podsumowanie



euro | guidance

European Network to Support
Lifelong Guidance



europass

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Edukacja, Szkolenia, Młodzież



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



Erasmus+

Zmienia życie, otwiera umysły



EUROPEJSKI
KORPUS
SOLIDARNOŚCI

RAZEM MOŻEMY WIĘCEJ