



## **MODUŁ 1**

**Poważna gra Skills4Life: Wdrożenie  
i strategie oceny**

# Lekcja 3

---

## *Poważna gra Skills4Life: Ocena*

# Program lekcji 3



- Cele lekcji (15 min)
- Ocena postępów w grze (45 min)
- Wyciąganie wniosków z doświadczenia (45 min)
- Ożywianie gry (45 min)
- Podsumowanie, pytania i odpowiedzi (10 min)

# Cele lekcji 3

## Cel 1

*Zrozum postępy uczestników w grze i dostosuj swoje wsparcie.*

## Cel 2

*Naucz się wyciągać wnioski ze swoich wyników w grze i zadaj sobie pytanie, czy twoje oczekiwania zostały spełnione.*

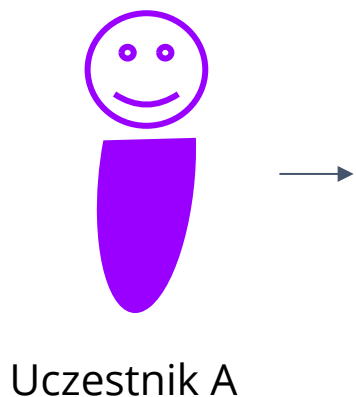
## Cel 3

*Przenieś wyniki gry do prawdziwego życia, aby wykorzystać nabyte umiejętności w praktyce.*

→ *Który cel wydaje Ci się najważniejszy?*

→ *Czy uważasz te cele za zrozumiałe? Możliwe do zrealizowania?*

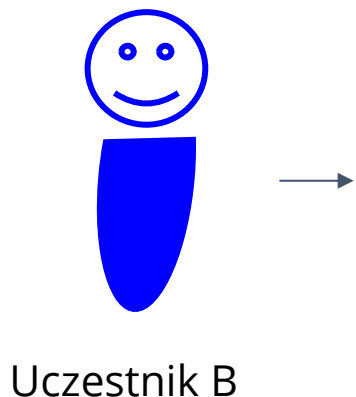
→ *Jakie są Twoje cele na tę lekcję? Czego chcesz się nauczyć podczas tej lekcji?*



Szybkie kończenie poziomów  
Bierze odpowiedzialność za tematy  
Łatwo nabywa umiejętności

Dostosuj poziomy gier, może pomiń pierwsze poziomy, podając im hasło bezpośrednio

Niekoniecznie jest dobrym kandydatem do gry, ponieważ jest gotowy do samodzielnego życia



Ukończenie poziomów zajmuje dużo czasu  
Popełnia wiele błędów  
Niechętnie się angażuje

Jest znudzony i nie widzi sensu gry, już doskonale rozumie tematy.

Ma trudności ze zrozumieniem pojęć, potrzebuje konkretnego wsparcia i wyjaśnień na żywo.

Może bać się patrzeć w przyszłość i nie chce się uczyć, co jest formą zaprzeczenia.

Bądź dostępny dla nich w przypadku jakichkolwiek pytań lub uwag, wspieraj ich zgodnie z ich potrzebami i przekierowuj ich do odpowiednich osób dorosłych.

- Nie wszyscy uczestnicy są na tym samym poziomie ze względu na różne możliwości, chęci i znajomość technologii. Dlatego ważne jest, aby móc kierować tą różnorodnością uczestników i być dostępnym dla każdego.
- Upewnij się, że każdy uczestnik robi to w dobrej wierze i że nie oszukuje, co mogłoby wypaczyć jego postępy w grze

## Wyciąganie wniosków z doświadczenia

- Czy Twoje przedmeczowe oczekiwania zostały spełnione?
- Jeśli tak, to co z tego wynikło?
  - Jeśli nie, to dlaczego?
- Czy nauczyłeś się więcej, tyle samo czy mniej niż oczekiwałeś?

### **Ćwiczenie refleksyjne** (powtórzenie [lekcji 2](#))

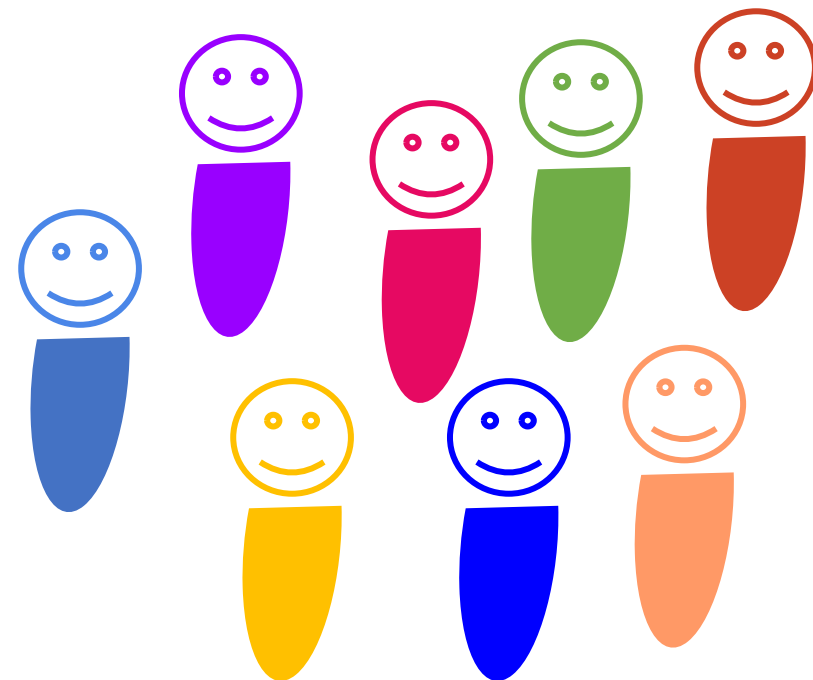
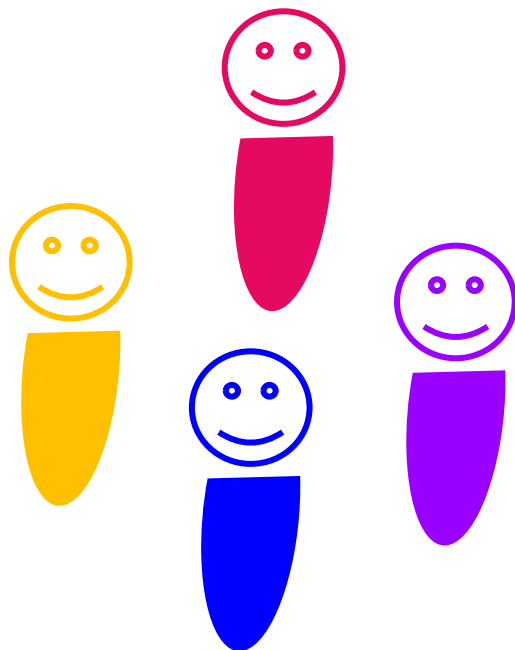
Poproś uczestników o zastanowienie się przez pięć minut nad powyższymi pytaniami.

Następnie utwórz małe grupy składające się z trzech lub czterech uczestników, aby wspólnie omówić ich odpowiedzi.

Na koniec zbierz wszystkich uczestników, aby się wymienili.



# Wyciąganie wniosków z doświadczenia



Pierwszy krok :  
Refleksja solo

Drugi krok :  
Refleksja  
grupowa

Trzeci krok :  
Refleksja nad  
klasą



### Odgrywanie ról

Wykorzystaj sytuacje między postaciami opisane w grze. Zaangażuj uczestników, przydzielając im role i prosząc o odtworzenie określonych scen.

Następnie omów z grupą rozwiązania zaproponowane w grze, a także własne sugestie.

- Inscenizacje te pomagają przenieść sytuacje do rzeczywistości życia codziennego. Mogą zadać sobie pytanie: "Co ja bym zrobił w tej sytuacji?".
- Rozwiązania proponowane przez grę są jednymi z wielu, każde z własną logiką i każde reaguje w określony sposób, dając niepoliczalną liczbę realnych rozwiązań.
- Grupowa burza mózgów pozwala uczyć się na rozwiązaniach innych osób i ulepszać własne. Uczestnicy udzielają sobie nawzajem porad.

## *Podsumowanie - pytania i*

- Ocena postępów uczestników w trakcie gry pozwoli ci zapewnić im najlepsze możliwe wsparcie i udzielić im odpowiednich porad, jak kontynuować grę.
- Poświęcenie czasu na powrót do swoich oczekiwań i samoocenę tego, czego byli w stanie się nauczyć, jest dobrym sposobem na sprawdzenie, czy gra spełniła swoją rolę.
- Ważne jest, aby przenieść umiejętności nabyte w grze do prawdziwego życia. Uczestnicy muszą uświadomić sobie znaczenie tego, czego się nauczyli i potrzebę zastosowania tego w praktyce.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union



## **MODUŁ 1**

**Poważna gra Skills4Life: Strategie wdrażania i  
oceny**

# Wprowadzenie

---

Witamy w programie szkoleń dla pracowników!

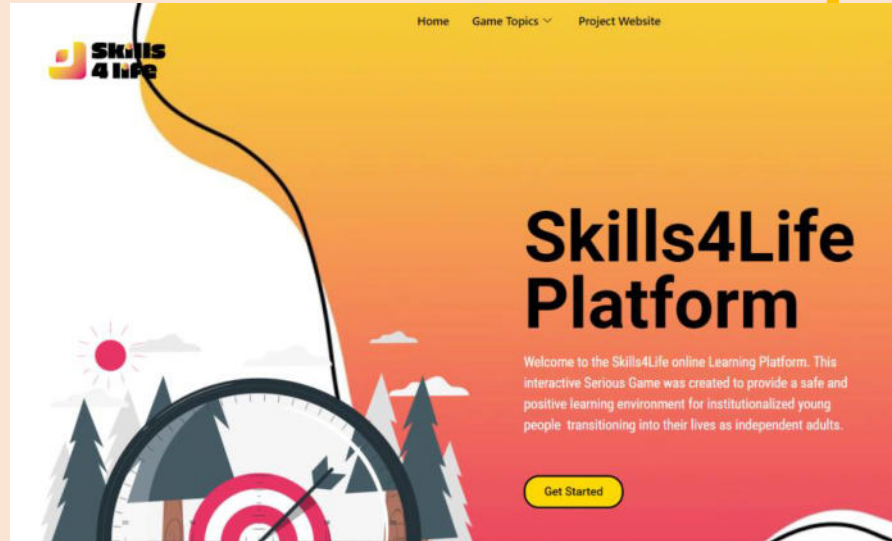
Platformę Skills4Life Serious Game można znaleźć [TUTAJ](#).

Zapoznajmy się z platformą i stażem.

Pomysł na projekt wynika z alarmującego faktu: według Eurostatu w 2019 r. w Unii Europejskiej 25,1% młodych ludzi w wieku od 16 do 29 lat było zagrożonych ubóstwem lub wykluczeniem społecznym, tj. 18,6 mln młodych ludzi. Ryzyko to wzrasta w przypadku młodych ludzi objętych opieką zastępczą, zwłaszcza gdy opuszczają opiekę i wkraczają w dorosłe życie, w którym oczekuje się od nich wysokiego poziomu dojrzałości i autonomii.

Projekt Skills4Life ma na celu wspieranie przejścia do autonomii tych młodych dorosłych w instytucjach (opieka zastępcza, schroniska młodzieżowe itp.) poprzez promowanie określonych umiejętności życiowych. Umiejętności te są podzielone na cztery filary: osobiste i społeczne, autonomia i życie codzienne, umiejętności zawodowe i umiejętności finansowe. Są one niezbędne do wejścia w dorosłe życie, a jeśli młodzi ludzie w alternatywnym leczeniu nauczą się ich, mają większe szanse na pomyślne przejście do niezależności.





Umiejętności życiowych można nauczyć się za pośrednictwem internetowej platformy edukacyjnej, w formie gier o różnych poziomach trudności, tak aby młodzi ludzie mogli uczyć się we własnym tempie wszystkiego, co może im pomóc w dorosłym życiu. Głównym celem projektu jest sprawienie, aby gry były zabawne, tak aby każdy miał taką samą szansę na zrozumienie i naukę.

Skills4Life SG: Strategie wdrażania i oceny		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
Wiedza na temat tego, czym jest Skills4Life SG	Opisać strategie wdrażania i oceny Skills4Life SG	Włączenie Skills4Life SG do procesu przejścia w dorosłość

# Lekcje modułu

## Lekcja 1

*Poważna gra  
Skills4Life:  
Prezentacja*

## Lekcja 2

*Poważna gra  
Skills4Life:  
Wdrożenie*

## Lekcja 3

*Poważna gra  
Skills4Life:  
Ocena*


# Lekcja 1

---

## *Poważna gra Skills4Life: Prezentacja*

A wide horizontal bar at the bottom of the slide with a color gradient from pink on the left to yellow on the right.

# Program lekcji 1

- 
- Cele lekcji (15 min)
  - Dlaczego poważna gra? (45 min)
  - Struktura poważnej gry (45 min)
  - Potrzeby i rozważania (45 min)
  - Podsumowanie, pytania i odpowiedzi (10 min)

## Cel 1

*Aby podkreślić  
znaczenie  
grywalizacji*

## Cel 2

*Aby zrozumieć  
strukturę  
poważnej gry  
Skills4Life*

## Cel 3

*Poznanie  
potrzeb  
związanych z  
wdrożeniem  
Poważnej Gry  
Skills4Life i  
ważnych  
kwestii.*

- *Który cel wydaje Ci się najważniejszy?*
- *Czy uważasz te cele za zrozumiałe? Możliwe do zrealizowania?*
- *Jakie są Twoje cele na tę lekcję? Czego chcesz się nauczyć podczas tej lekcji?*

## Argument 1

Zapewnienie bezpiecznego i pozytywnego środowiska uczenia się w celu nabycia umiejętności poznawczych, koncepcyjnych i praktycznych, które mogą umożliwić lepsze i płynniejsze przejście do dorosłości zinstytucjonalizowanych młodych dorosłych.

## Argument 2

Poważne gry są przeznaczone do celów dydaktycznych i szkoleniowych, a nie tylko do rozrywki. Ponieważ gry tematyczne stymulują uczenie się i zmiany w zachowaniu, poważne gry mogą potencjalnie zmienić sposób, w jaki się uczymy.

## Argument 3

Wykorzystanie wirtualnego środowiska do pracy nad rozwojem kluczowych umiejętności życiowych ma tę zaletę, że pozwala graczom bezpiecznie popełniać błędy, bez obawy o konsekwencje i tworząc rekreacyjną i bezstresową atmosferę do nauki.

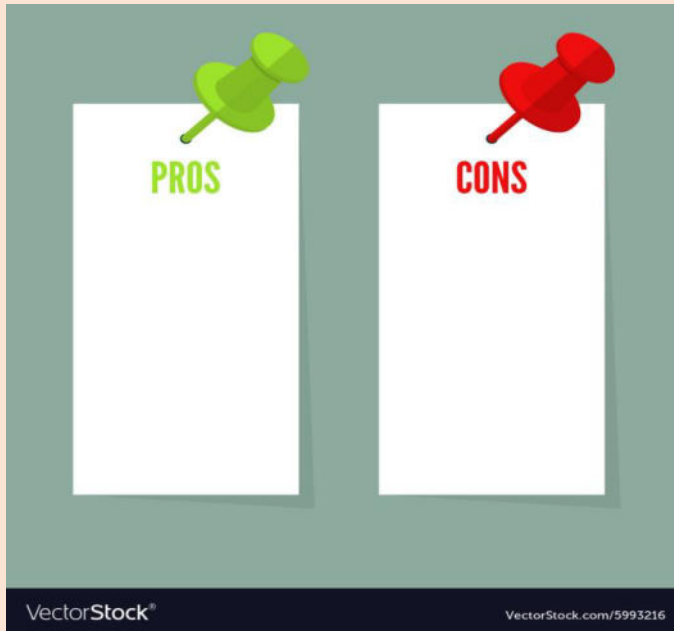


## Aktywność myślenia

Weź papier i ołówek. Narysuj 2 kolumny: kolumnę "za" i kolumnę "przeciw".

Wypełnij kolumny, zadając sobie to pytanie: "Czy gry to dobry sposób na naukę?".

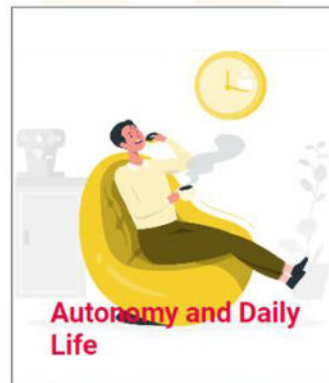
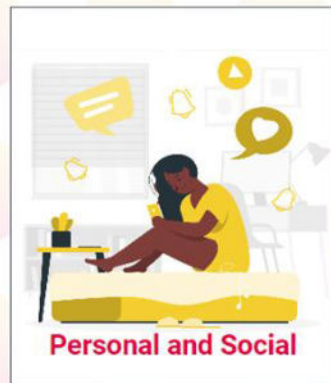
Zgodnie z kolumną z największą liczbą argumentów, daj się przekonać lub (ponownie) przekonać do korzystania z gier w nauczaniu młodych ludzi



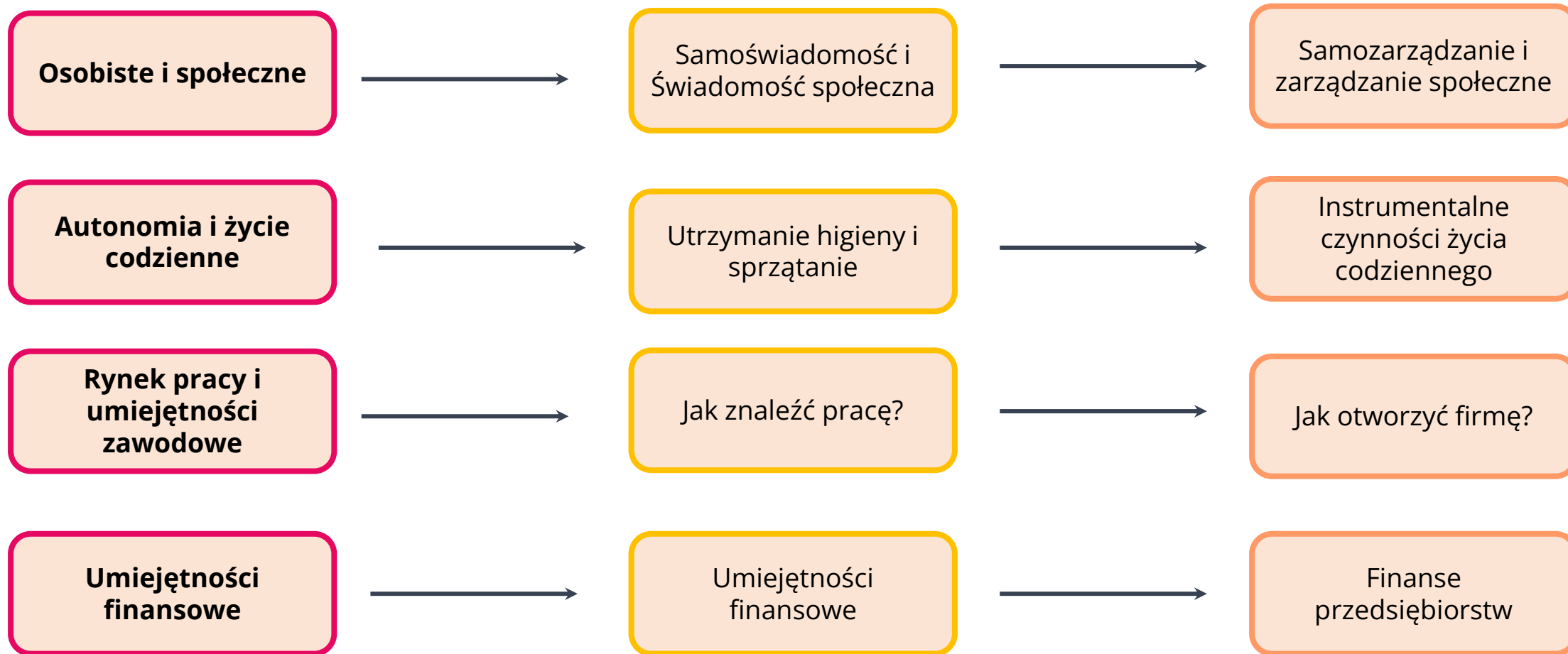
- 4 tematy gry, podzielone na 32 poziomy
- Gracze mogą wybrać swoje tematy
- ALE uczestnicy muszą ukończyć poprzednie poziomy, aby uzyskać dostęp do wyższych poziomów

## Game Topics

The following four game topics will address some of the most important skills of independent living. Choose the area you most need to improve in, or try to tackle them all – the choice is yours!



# Struktura gry



## Aktywność myślenia

Poświęć trochę czasu na zapoznanie się z platformą i różnymi tematami gry Skills4Life Serious Game.

Nawet jeśli nie masz dostępu do wyższych poziomów, możesz zapoznać się z tematami i różnymi poziomami.



## Potrzeby

- Komputery lub tablety dostępne dla uczestników (jeden na osobę)
- Pomieszczenie z wystarczającą przestrzenią do zajęć grupowych
- Urządzenie projekcyjne
- Materiały do pisania

## Rozważania

- Czas gry musi być ograniczony z góry, ale należy wziąć pod uwagę przedziały czasowe na wyjaśnienia, pytania i odpowiedzi, zwłaszcza podczas pierwszej sesji.
- To, że nauka przybiera formę gry, nie oznacza, że należy ją dewaluować lub dyskredytować. Ważne jest, aby traktować grę poważnie, nawet jeśli masz do czynienia z trudnymi wyzwaniami.
- Wybierz grupę z niewielką liczbą osób (od 5 do 10), abyś mógł w pełni poświęcić się każdej osobie, odpowiadać na pytania i być na bieżąco z postępami każdego uczestnika.

## *Podsumowanie - pytania i*

- Nauka poprzez zabawę to przyjemny sposób na zdobycie umiejętności ważnych w późniejszym życiu. Odgrywając codzienne scenki, możesz wyraźniej rzutować swoją naukę i nadać jej większe znaczenie.
- Znajomość struktury gry pozwoli ci skuteczniej kierować publicznością i dostosować wsparcie do potrzeb uczestników.
- Przed wdrożeniem gry należy wziąć pod uwagę ważne potrzeby i kwestie. Możesz wrócić do tych potrzeb i rozważań przed każdą sesją, aby sobie o nich przypomnieć.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union





## **MODUŁ 1**

**Poważna gra Skills4Life: Wdrożenie  
i strategie oceny**

# Lekcja 2

---

*Poważna gra Skills4Life:  
Wdrożenie*

# Program lekcji 2



- Cele lekcji (15 min)
- Zapoznanie się z grupą (45 min)
- Znajomość platformy (45 min)
- Przygotowanie grupy do gry (45 min)
- Podsumowanie, pytania i odpowiedzi (10 min)

## *Cele lekcji 2*

### *Cel 1*

*Poznaj swoją  
grupę przed  
rozpoczęciem  
gry.*

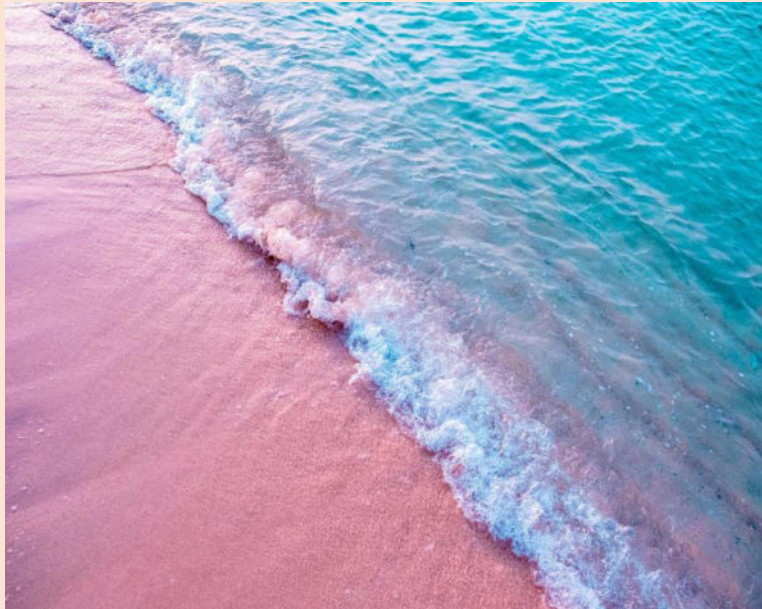
### *Cel 2*

*Przed  
rozpoczęciem  
zapoznaj się z  
platformą.*

### *Cel 3*

*Przygotowanie  
grupy do gry.*

- *Który cel wydaje Ci się najważniejszy?*
- *Czy uważasz te cele za zrozumiałe? Możliwe do zrealizowania?*
- *Jakie są Twoje cele na tę lekcję? Czego chcesz się nauczyć podczas tej lekcji?*



## Aktywność myślenia

Sporządź listę różnych profili uczestników gry.

Zdefiniuj ich konkretne potrzeby i osobistą historię w punktach.

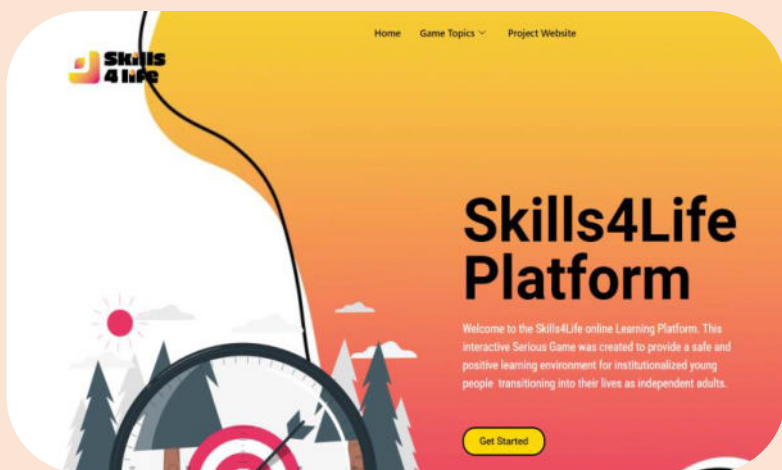
*Uwaga: przed przystąpieniem do tej aktywności należy zapoznać się z profilami uczestników. Jeśli ich nie znasz, nie wahaj się poprosić odpowiednich osób o informacje przed sesją gry.*

Niezbędne jest poznanie grupy młodych ludzi, których będziesz musiał poprowadzić przez grę. Każda sesja gry będzie się różnić w zależności od publiczności przed tobą.

Z profilami graczy, zadawać ważne pytania :

- *Czy niektórzy są bardziej zaawansowani w swojej autonomii niż inni?*
- *Czy przydatne byłoby utworzenie grup wsparcia według poziomu?*
- *Czy niektórzy ludzie, ze względu na swoją osobistą historię, potrzebują większego wsparcia na pewnych poziomach?*
- *Czy niektórzy ludzie mogą identyfikować się z określonymi postaciami w grze i mieć określone reakcje?*
- *Czy konieczne jest szukanie wsparcia psychologicznego dla niektórych graczy po zakończeniu sesji?*

Co więcej, będziesz musiał określić, czy każdy zawodnik musi zacząć od początku gry, czy też niektórzy z nich mogą zacząć od bardziej szczegółowych tematów. Ważne jest, aby dostosować tematy do potrzeb personelu, aby nie stracić koncentracji młodych ludzi.



Przed rozpoczęciem tej aktywności upewnij się, że jesteś wystarczająco zaznajomiony z platformą gry z [Lekcji 1](#). Jeśli uznasz to za konieczne, poświęć chwilę na ponowne zapoznanie się z nią.

*Porada : Będziesz w stanie lepiej ułożyć sesję, jeśli wiesz, o czym będziesz mówić i jesteś pewny tego, co mówisz.*



## Kilka porad:

- Należy upewnić się, że grupa posiada odpowiednie umiejętności w zakresie nowych technologii i oprogramowania. Niektórzy młodzi ludzie mogą potrzebować bardziej szczegółowego wyjaśnienia, jak korzystać z oprogramowania, takiego jak poważna gra Skills4Life.
- Przypomnij młodym ludziom, że to tylko gra, a nie rzeczywistość. Umiejętności nabyte w grze muszą być dostosowane do osobowości i kontekstu osobistego każdej osoby. Ważne jest, aby cofnąć się o krok i unikać ducha rywalizacji, który mógłby zniszczyć dynamikę grupy.
- Nie wahaj się regularnie wracać na platformę, aby odzyskać kontrolę nad grą. Twój coaching będzie znacznie lepszy, ponieważ będziesz wiedział, o czym mówisz, więc będziesz w stanie odpowiadać na pytania i radzić sobie w pewnych delikatnych sytuacjach.

- Dzięki ich odpowiedziom możesz teraz dowiedzieć się, jakie są oczekiwania każdego z uczestników. Będziesz mógł sprawdzić, czy ich wyniki w grze są zgodne z ich oczekiwaniami (*patrz [lekcja 3](#)*).
- Pamiętaj, że każde oczekiwanie jest uzasadnione! Nie lekceważ żadnych opinii młodych ludzi.
- Możesz wykonać to samo ćwiczenie w niektórych momentach podczas wdrażania gry, aby sprawdzić, czy oczekiwania i opinie zmieniają się podczas korzystania z platformy.

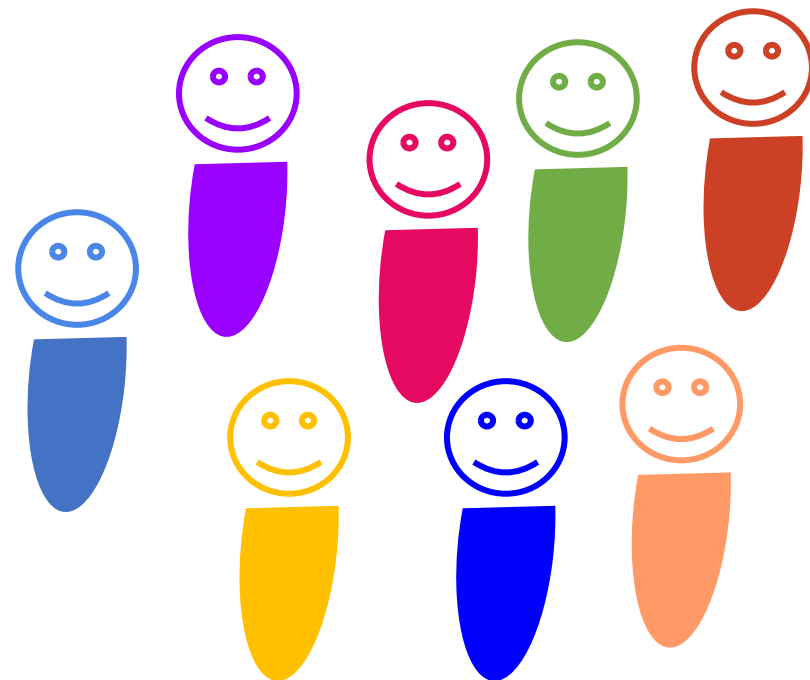
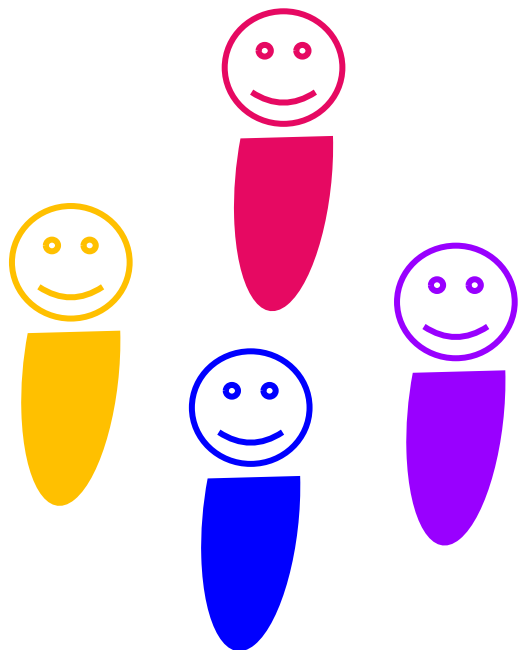
- *Co sądzisz o sensowności takiej gry?*
- *Jak gry mogą pomóc ci w codziennym życiu?*
  - *Jakie są Twoje oczekiwania?*

## ***Ćwiczenie refleksyjne***

Poproś uczestników o zastanowienie się przez pięć minut nad powyższymi pytaniami.

Następnie utwórz małe grupy składające się z trzech lub czterech uczestników, aby wspólnie omówić ich odpowiedzi.

Na koniec zbierz wszystkich uczestników, aby się wymienili.



Pierwszy krok :  
Refleksja solo

Drugi krok :  
Refleksja  
grupowa

Trzeci krok :  
Refleksja nad  
klasą

## *Podsumowanie - pytania i odpowiedzi*

- Znajomość grupy z wyprzedzeniem pozwoli ci przewidzieć pewne pytania, sytuacje, które należy rozładować lub konkretne potrzeby. Umożliwi to dostosowanie przemówienia do każdego uczestnika. Zyskasz na wiarygodności.
- W ten sam sposób, znajomość platformy z wyprzedzeniem pozwoli ci szybciej naprawić problemy techniczne i poprowadzić graczy po platformie.
- Przygotowanie grupy do gry sprawi, że będą oni bardziej zaangażowani w proces nauki. Wcześniejsze zdefiniowanie ich oczekiwań i potrzeb daje im jasny cel do osiągnięcia.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union