



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

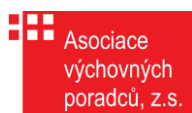


Project Career guidance game in a city full of occupations No 2019-1-CZ01-KA201-061204

Průvodce hrou C-Game pro facilitátory

C-Game projekt, výstup O4-1

Praha, říjen 2022



Obsah

1	Vítejte	3
2	Hra žáků.....	3
3	Vstup do hry	4
4	Facilitátorský „back office“	4
5	Zpětná vazba po hře	5
6	Scénáře pro skupinovou práci	6
6.1	Počet obyvatel měst	6
6.2	Mise	6
6.3	Tvůj zájmový profil v Hollandově hexagonu	6
	➤ Pracovní list: Tvůj zájmový profil z Hollandova hexagonu.....	8
6.4	Tvůj zájmový profil z C-Game	9
	➤ Pracovní list „Tvůj zájmový profil ze C-Game“	10
6.5	Zájmové profily 4 fiktivních osob.....	11
	➤ Pracovní list: Zájmový profil 4 fiktivních osob	12

1 Vítejte

Otevíráte návod hry C-Game určenou pro ty, kteří chtějí:

- monitorovat průběh hry žáků,
- využít hru jako základ pro individuální a skupinové diskuse s cílem povzbuzovat žáky, aby přemýšleli:
 - své kariérové dráze,
 - výběru povolání, která jim byla hrou doporučena ke zvážení,
 - povoláních, která by studentům doporučili jejich spolužáci, rodiče, přátelé apod.,
 - tom, co musí ve městě fungovat, aby byli jeho obyvatelé spokojeni.

C-Game byla vytvořena v rámci projektu ERASMUS+ a je určená primárně pro žáky ve věku 12-14 let. C-Game je bezplatná, online, veřejně dostupná a hratelná na stolních i přenosných počítačích a tabletech s kvalitním připojením na internet a prohlížečem Google Chrome.



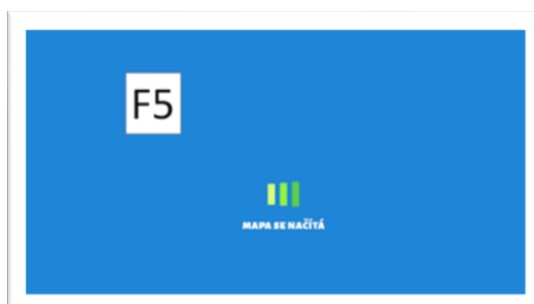
2 Hra žáků

Většinu žáků ve věku 12-14 let není pro hru potřeba instruovat, pohybují se v online prostředí intuitivně. Stačí jim zadat webovou adresu hry:

<https://play.c-game.eu/>

S ostatními doporučujeme prolistovat Průvodce hrou pro žáky. A vám, které v tomto průvodci nazýváme „facilitátoři“, doporučujeme hru si vyzkoušet a dosáhnout v ní minimálně 2. úrovně.

Grafika hry má velké rozlišení a její nahrávání obvykle chvilku trvá. Při kolísavé rychlosti připojení k internetu dochází často k „zamrznutí“.



K obnově spojení a znovunačtení se doporučuje používat funkční klávesu „F5“. Naučte tuto funkční klávesu používat také žáky.

3 Vstup do hry

Vstup do hry (registrace) je možný třemi způsoby:

- 1) **E-mailem a heslem:** systém obě informace ukládá a při zapomenutí hesla automaticky posílá nové. Při každém vstupu se hráč dostává do rozehrané hry.
- 2) **Žákovským kódem:** jeho získání je popsáno v následující kapitole. Kód se nedá ze hry vyvolat. Při každém vstupu se hráč dostává do rozehrané hry.
- 3) **Jako host:** do rozehrané hry se nelze vrátit.

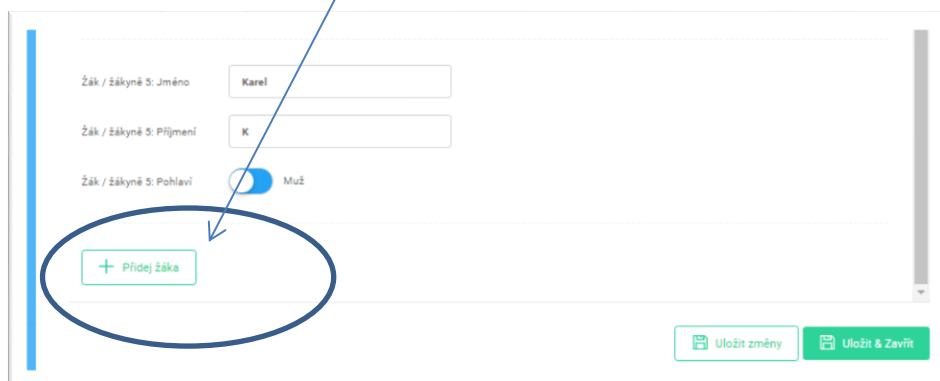
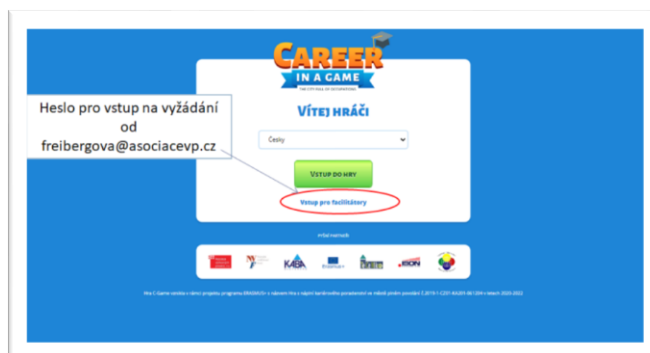
4 Facilitátorský „back office“

Pokud chcete sledovat průběh hry skupiny žáků, prvním krokem je vyžádání si hesla pro vstup do tzv. facilitátorského back office na adrese freibergova@asociacevp.cz. Ručně vás zaneseme do systému, který vám z adresy info@c-game.cz pošle heslo.

Do facilitátorského back office je vstup z úvodní obrazovky hry (viz obrázek).

Po vložení mailu a hesla máte možnost vložit třídu. Tříd můžete založit tolik, kolik potřebujete.

Do každé třídy je možno přidat 50 žáků. Z důvodu ochrany osobních údajů uvádějte místo příjmení jen počáteční písmeno.



Po vložení žáků se v záložce „Žáci“ vygenerují žákovské kódy (šestimístná kombinace písmen / číslic), které prostřednictvím print screenu vytisknete a rozdáte před hrou žákům.

Máte-li založeno více tříd, snadno vyberete jen žáky jedné třídy, pokud napíšete název třídy do okénka pod nápisem „Třída“.

Vytvořeno	Jméno	Příjmení	Kód	Třída
30. 8. 2022	Kamila	B	YVHBLU	Ba. 1. skupina
16. 5. 2022	Petra	K	VCUDZF	Ba. 1. skupina
16. 5. 2022	Jaroslava	K	R35442	Ba. 1. skupina
13. 9. 2022	Petr	K	A1P115	Ba. 1. skupina
16. 5. 2022	Petr	N	D201P8	Ba. 1. skupina
19. 9. 2022	Kamila	S	2VIAE1	Ba. 1. skupina

Stejně funkce mají okénka v záložce „Města“, kde můžete filtrovat jak třídy, tak i jednotlivé žáky. Každé zde uvedené město bylo postaveno jedním z hráčů, přitom každý hráč může postavit více měst.

V záložce „Města“ můžete sledovat, v jaké úrovni žáci jsou, dosaženou populaci, spokojenost, počet postavených budov a obsazených volných pracovních míst (povolání).

Název města	Úroveň	Populace	Spokojenost	Počet budov	Počet povolání
Mělník	2	51585	59.36	33	157

Rozkliknutím města v záložce „Budovy“ získáte přehled o tom, jak žák odpovídal kvíz 1. úrovně hry. V záložce „Povolání“ jsou názory žáka na výkon povolání.

5 Zpětná vazba po hře

Zpětná vazba po hře je důležitější než hra samotná.

Pro individuální a skupinovou diskusi k vyhodnocení kvízu 1. úrovně hry a obrázkového testu vyhledejte informace o **Hollandově typologii osobnosti a pracovního prostředí**. Bez znalosti této typologie byste o výsledku testu s žáky hovořit neměli. Ve hře je stručný popis typologie v záložce „Tvůj zájmový profil“, která se žákům otevírá až po postavení všech budov v 1. úrovni hry. I z tohoto důvodu by bylo dobré, kdybyste hru dohráli až do otevření záložky „Tvůj zájmový profil“.

Dostupné zdroje:

<https://pruvodcekarierou.zkola.cz/hollandova-typologie-pracovnich-prostredi-a-osobnostnich-typu/>

https://www.zsbystrice.cz/images/dokumenty/holland_typology.pdf

<https://test-osobnosti.riasec.cz/co-je-to-riasec/>

6 Scénáře pro skupinovou práci

6.1 Počet obyvatel měst

Cíl: Motivovat žáky k hraní a dosažení co nejvyššího počtu obyvatel.

Postup:

- 1) Žáci ve skupinkách navrhnou kam a jak se budou zaznamenávat počty obyvatel města.
- 2) Žáci si stanoví cílový počet obyvatel.
- 3) Žáci vymyslí bonus pro toho, kdo vyhraje.
- 4) Žáci vytvoří seznam hráčů a vyvěsí jej na nástěnku, nebo si udělají sdílenou tabulku na Google disku.
- 5) Každý hráč alespoň jednou týdně aktualizuje počet obyvatel svého města.
- 6) Žáci vyhlásí vítěze, který obdrží bonus.

6.2 Mise

Cíl: Motivovat žáky k hraní misí.

Postup:

- 1) Žáci mají za úkol splnit 5 misí.
- 2) Žáci soutěží v tom, kdo mise splní bezchybně.

6.3 Tvůj zájmový profil v Hollandově hexagonu

Cíl: Žáci se seznámí s Hollandovou typologií osobnosti a pracovního prostředí.

Postup:

- 1) Seznamte žáky s Hollandovou typologií osobnosti a pracovního prostředí.

John L. Holland (1919-2008) se věnoval studiu osobnosti a volby kariéry a dospěl ve svém zkoumání k poznání, že různým typům osobnosti vyhovují různá pracovní prostředí a definoval základní téze své teorie:

- důležitým faktorem spokojenosti v zaměstnání je souhra mezi typem osobnosti a pracovním prostředím,
- lidé stejného typu osobnosti vytvářejí specifická pracovní prostředí,
- lidé, kteří pracují v prostředí podobném jejich osobnímu typu, budou ve svém pracovním životě s větší pravděpodobností úspěšní a spokojení.

Na základě postoje k věcem a lidem, k idejím a k tvrdým datům definoval Holland šest různých typů osobnosti a pracovního prostředí

- R – Realistický typ, praktici
- I – Investigativní typ, myslitelé
- A – Umělecký typ, kreativci
- S – Sociální typ, pomocníci
- E – Podnikatelský typ, přesvědčovatelé
- C – Konvenční typ, organizátoři

Hollandova typologie se stala dominantní v oblasti kariérového poradenství. Na jejím základě byla vytvořena celá řada diagnostických nástrojů a stala se také inspirací pro vývoj dalších diagnostických nástrojů používaných v kariérovém poradenství.

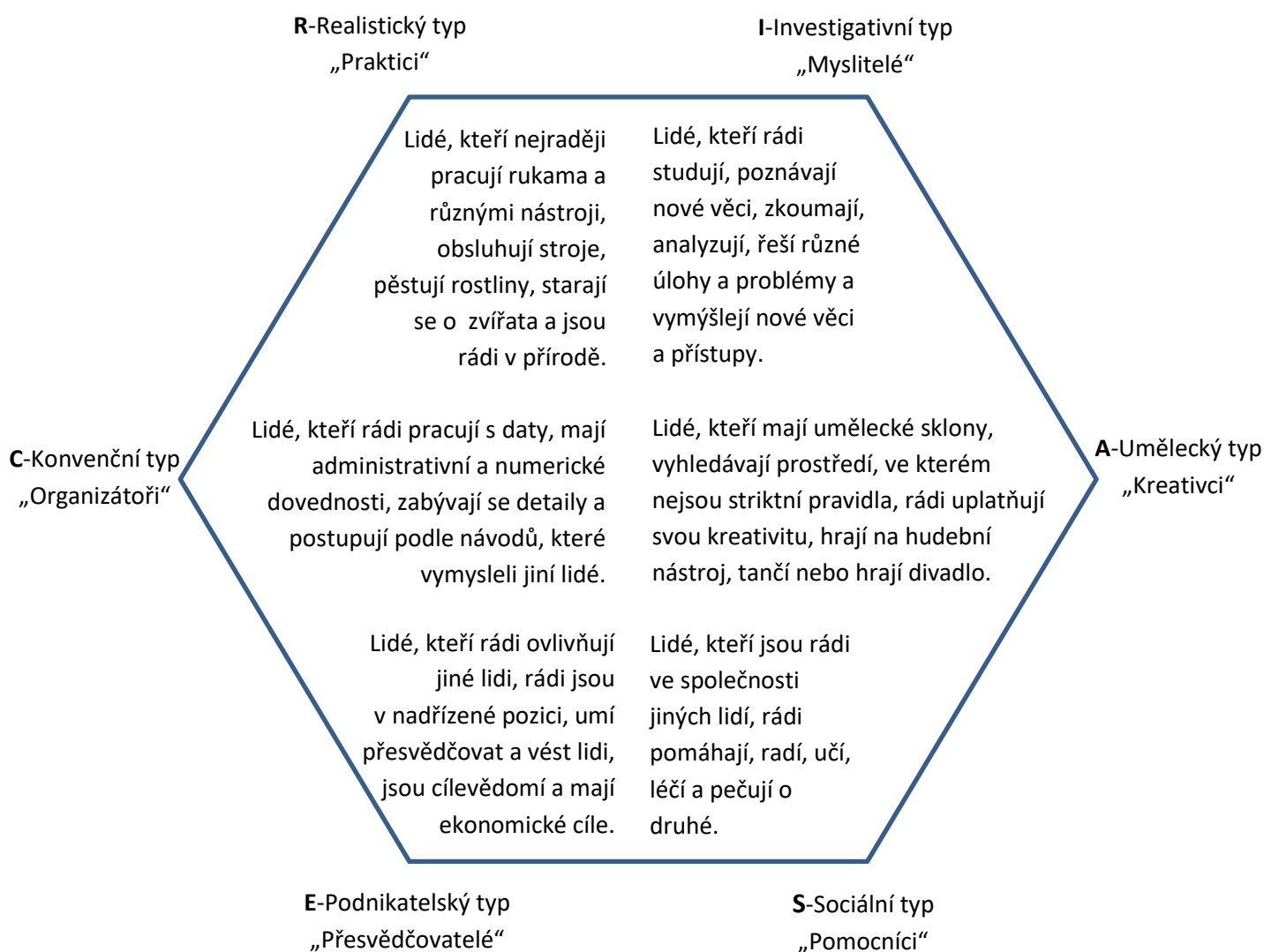
Lidé ani pracovní prostředí obvykle nejsou vyhraněni výlučně jedním z těchto šesti typů. Pro lepší charakteristiku se proto obvykle pracuje s trojicí písmen v pořadí převažujícího typu. Např. člověk spadající do typu RIA rád pracuje rukama (R), má ale také sklon vymýšlet nové věci (I) a má i umělecké sklony (A).

Holland svou typologii ztvárnil do hexagonu, který obsahuje i určité zákonitosti, které nejsou na první pohled patrné. Je to zejména poloha tří písmen v hexagonu. Sousedí-li písmena (např. kombinace písmen bez ohledu na jejich pořadí RIA, IAS, RCE, CES apod.), nejsou zájmy dané osobnosti v rozporu a volba povolání by měla být snazší. Naopak, jsou-li písmena na protilehlých stranách hexagonu (např. kombinace RAE, ISC bez ohledu na jejich pořadí), je zde patrný rozpor ve vztahu k věcem a lidem, k idejím a tvrdým datům, a volba povolání se jeví jako obtížnější.

- 2) Nakopírujte a rozdejte žákům pracovní list „Pracovní list: Tvůj zájmový profil v Hollandově hexagonu“ a postupujte se žáky podle zadání na tomto pracovním listě.
- 3) Poskytněte žákům zpětnou vazbu. Diskutujte s nimi, zda trojmístný RIASEC kód, který jim vyšel, odpovídá tomu, za co sami sebe považují.

➤ Pracovní list: Tvůj zájmový profil z Hollandova hexagonu

- Pozorně si přečtete popis šesti typů osobnosti v hexagonu (šestiúhelníku), jak je definoval John L. Holland, a zakroužkujte vše, co se na vás hodí.
- U typu osobnosti, ve kterém jste toho zakroužkovali nejvíc, napište jedničku (1).
- Pak vyberte typ osobnosti na druhou a třetí pozici a označte je dvojkou (2) a trojkou (3).
- Do tabulky pod hexagonem napište svůj RIASEC kód.



Můj RIASEC kód z Hollandova hexagonu

--	--	--

6.4 Tvůj zájmový profil z C-Game

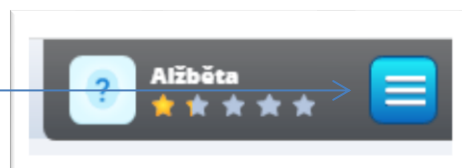
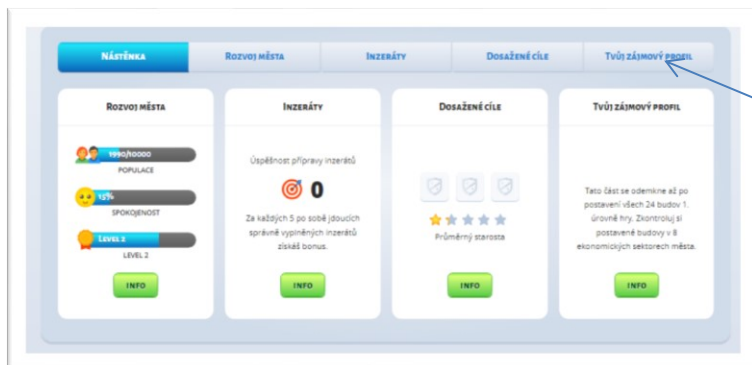
Cíl: Žáci se seznámí se zájmovým profilem, který se sestavil z jejich odpovědí na kvíz 1. úrovně C-Game.

Postup:

- 1) Požádejte žáky, aby dohráli hru C-Game tak, aby se jim otevřela záložka „Tvůj zájmový profil“. Dohrát hru mohou i za domácí úkol.
- 2) Nakopírujte a rozdejte žákům pracovní list „Tvůj zájmový profil z C-Game“ a požádejte je o jeho vyplnění.
- 3) Rozdělte žáky do 6 skupin. Každá skupina žáků dostane arch papíru a vy určíte, které písmeno z RIASEC na arch papíru namalují.
- 4) Každá skupina pak vymyslí (nebo někde vyhledá) hlavní charakteristiky jednotlivých typů osobnosti.
- 5) Žáci vyvěsí archy po učebně tak, aby se k nim vešel hlouček žáků.
- 6) Žáci se shluknou k písmenům podle toho, které písmeno jim vyšlo jako nejsilnější v pořadí u Obrázkového testu.
- 7) Žáci přečtou charakteristiku osob a diskutují o tom, zda je charakteristika daného typu dobře formulovaná a zda se na ně hodí.
- 8) Každá ze 6 skupin si zvolí mluvčího, který v plénu sdělí, kolik žáků se vyslovilo kladně k výsledku svého Obrázkového testu.

➤ Pracovní list „Tvůj zájmový profil ze C-Game“

K vyplnění tohoto pracovního listu je potřeba otevřít „Souhrn informací o tvé hře“



a pak „Tvůj zájmový profil“.

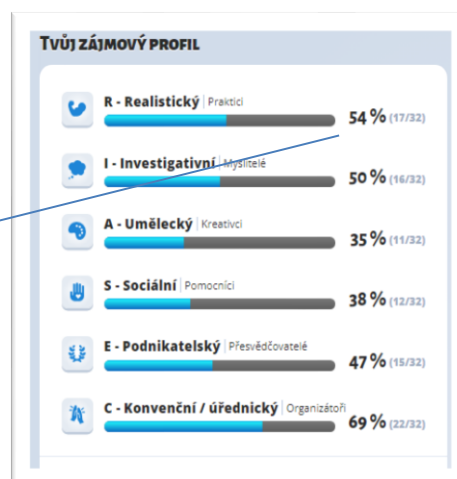
Nejde-li ti otevřít, je potřeba postavit zbývající budovy 1. úrovně hry a obsadit pár volných pracovních míst.

Do následujících tabulek se opíše výsledky „Tvého zájmového profilu“.

Zde je ukázka, jak na to:

Dosažené %					
R	I	A	S	E	C
54	50	35	38	47	69

Pořadí písmen					
1	2	3	4	5	6
C	R	I	E	S	A



Výsledek kvízu 1. úrovně hry

Dosažené %					
R	I	A	S	E	C

Pořadí písmen					
1	2	3	4	5	6

Výsledek obrázkového testu

Dosažené %					
R	I	A	S	E	C

Pořadí písmen					
1	2	3	4	5	6

Shodují se výsledky obou testů, nebo jsou hodně rozdílné?

6.5 Zájmové profily 4 fiktivních osob

Cíl: Osvojení si Hollandovy typologie osobnosti a pracovního prostředí

Postup:

- 1) Nakopírujte a rozdejte žákům pracovní list „Zájmový profil 4 fiktivních osob“ a postupujte se žáky podle zadání na tomto pracovním listě.
- 2) Poskytněte žákům zpětnou vazbu. Diskutujte s nimi zájmový profil všech 4 osob.

Řešení:

1) Hanin trojmístný RIASEC kód		
I – Investigativní typ: řešení logických problémů	C – Konvenční typ: práce s daty	A – Umělecký typ: ráda uplatňuje svoji kreativitu

2) Jakubův trojmístný RIASEC kód		
A – Umělecký typ: rád kreslí	I – Investigativní typ: rád se učí nové věci	S – Sociální typ: rád spolupracuje s lékaři

3) Lenčin trojmístný RIASEC kód		
E – Podnikatelský typ: podniká ve fitness studiu, přesvědčuje klienty fitness studia ke správnému provedení cviků	S – Sociální typ: stará se o klienty svého fitness studia	A – Umělecký typ: ráda uplatňuje svoji kreativitu při vytváření příjemné atmosféry fitness studia

4) Mirkův trojmístný RIASEC kód		
R – Realistický typ: baví jej pracovat rukama a nástroji	E – Podnikatelský typ: podniká ve svém oboru	I – Investigativní typ: hledá způsoby oprav a výroby

➤ Pracovní list: Zájmový profil 4 fiktivních osob

Pečlivě si u každé osoby přečtete, co o sobě říká a odhadněte její trojmístný RIASEC kód.

1) Hanka, socioložka, výzkumná pracovnice

Hana o sobě říká:

„Nejvíc mě baví řešení logických situací a problémů a ráda je vyhledávám a při řešení uplatňuji svoji kreativitu. Mám ráda různé hlavolamy, puzzle, ale ráda hraju i strategické hry. Zajímají mě vlivy společenských změn na společnost.“

Hanin trojmístný RIASEC kód		

2) Jakub, vědecký a lékařský ilustrátor

Jakub o sobě říká:

„Od malička rád kreslím různé věci okolo sebe. Umím malovat jak abstraktně, tak i hodně realisticky, což používám při své práci. Zajímám se hodně o medicínu a rád se učím nové věci. Baví mě spolupracovat s lékaři a kreslit pro ně realistické obrázky.“

Jakubův trojmístný RIASEC kód		

3) Lenka, majitelka fitnessu, sportovní trenérka

Lenka o sobě říká:

„Ráda sportuji, ale i sestavuji tréninkové plány pro druhé a vedu je, aby dělali cviky správně. Jsem moc ráda, že je moje fitness studio oblíbené, že se mi v něm podařila udělat příjemná atmosféra.“

Lenčin trojmístný RIASEC kód		

4) Mirek, svářeč kovů

Mirek o sobě říká:

„Baví mě tvořit rukama. Umím nejen svařovat, ale i na jinak obrábět a zpracovávat kovové materiály. Mám na tom založenou živnost. Pro některé výrobky si předem vytvářím technické výkresy a vymýšlím, jak je vyrobit.“

Mirkův trojmístný RIASEC kód		

Průvodce hrou C-Game pro facilitátory

Projekt	C-Game: Hra kariérového poradenství ve městě plném povolání Č. 2019-1-CZ01-KA201-061204
Výstup	O4-1
Financováno z	ERASMUS+ program, 2019-2022
Partneři	Asociace výchovných poradců, ČR Národní vzdělávací fond, ČR K.A.B.A. Slovakia, SK TeCeMko, SK Znam I Moga, BG ISON, GR
Datum	Říjen 2022
Citační záznam	FREIBERGOVÁ, Z. a kol. (2022) <i>Průvodce hrou C-Game pro facilitátory</i> . Výstup O4, 4-1. Projekt ERASMUS+. C-Game: Hra kariérového poradenství ve městě plném povolání. Národní vzdělávací fond, o.p.s. & Asociace výchovných poradců, z.s. Praha.

Podpora Evropské komise produkce této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Evropská komise nenes odpovědnost za jakékoli použití informací v ní obsažených.