



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

---

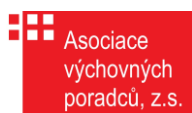
# Průvodce hrou C-Game pro facilitátory

---

## C-Game projekt, výstup O4-1

(2. upravená verze)

**Praha, květen 2024**



---

## Obsah

---

1	Vítejte .....	3
2	Hra žáků.....	3
3	Vstup do hry .....	4
4	Facilitátorské prostředí .....	4
5	Zpětná vazba po hře .....	6
6	Scénáře pro skupinovou práci .....	7
6.1	Počet obyvatel měst .....	7
6.2	Mise .....	7
6.3	Tvůj zájmový profil v Hollandově hexagonu .....	7
	➤ Pracovní list: Tvůj zájmový profil z Hollandova hexagonu.....	9
6.4	Tvůj zájmový profil z C-Game .....	10
	➤ Pracovní list „Tvůj zájmový profil ze C-Game“ .....	11
6.5	Zájmové profily 4 fiktivních osob.....	12
	➤ Pracovní list: Zájmový profil 4 fiktivních osob .....	13

---

## 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

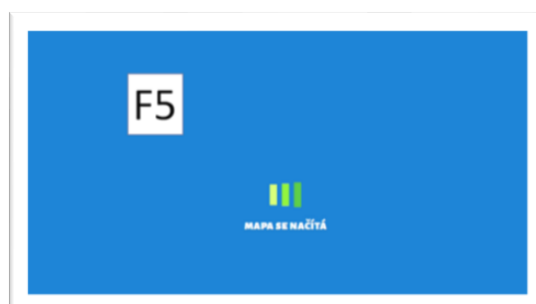
---

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:

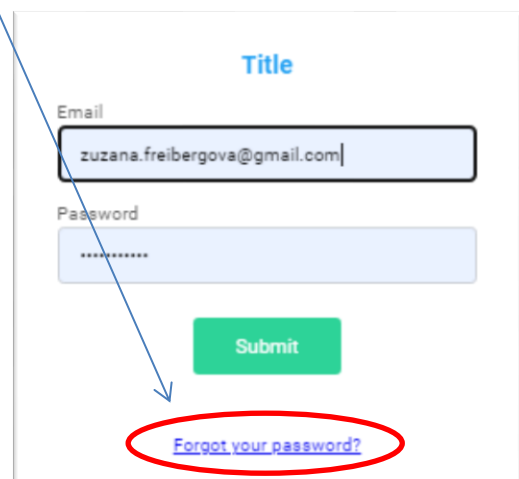
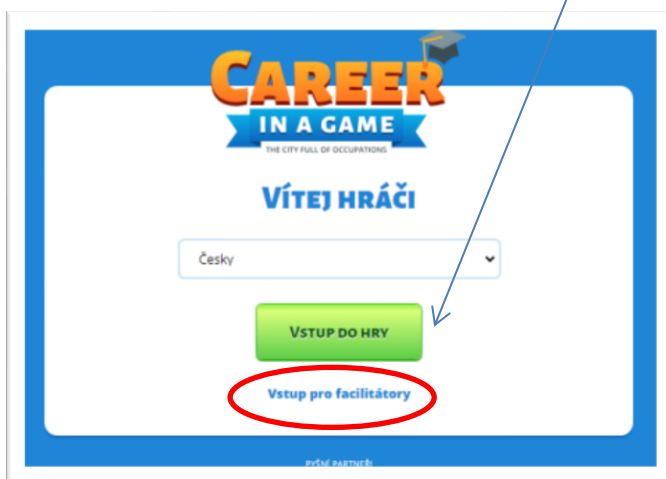
- 1) **E-mailem a heslem:** systém obě informace ukládá a při zapomenutí hesla automaticky posílá nové. Při každém vstupu se hráč dostává do rozehrané hry.
  - 2) **Žákovským kódem:** jeho získání je popsáno v následující kapitole. Kód se nedá ze hry vyvolat. Při každém vstupu se hráč dostává do rozehrané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

### 4 Facilitátorské prostředí

---

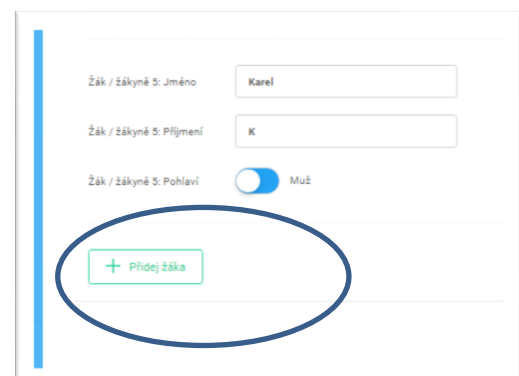
Pokud chcete sledovat průběh hry skupiny žáků, prvním krokem je vyžádání si hesla pro vstup do tzv. facilitátorského prostředí na adrese [freibergova@asociacevp.cz](mailto:freibergova@asociacevp.cz). Ručně vás zaneseme do systému, který vám automaticky jménem „CGame Team“ z adresy [info@c-game.cz](mailto:info@c-game.cz) pošle heslo.

Do facilitátorského prostředí se vstupuje z **úvodní obrazovky hry** vložением e-mailové adresy, na kterou vám bylo zasláno heslo, a hesla. **Nové heslo** si můžete vygenerovat kdykoliv, kdy potřebujete a potřebujete kliknutím na „Forgot your password“?.



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.



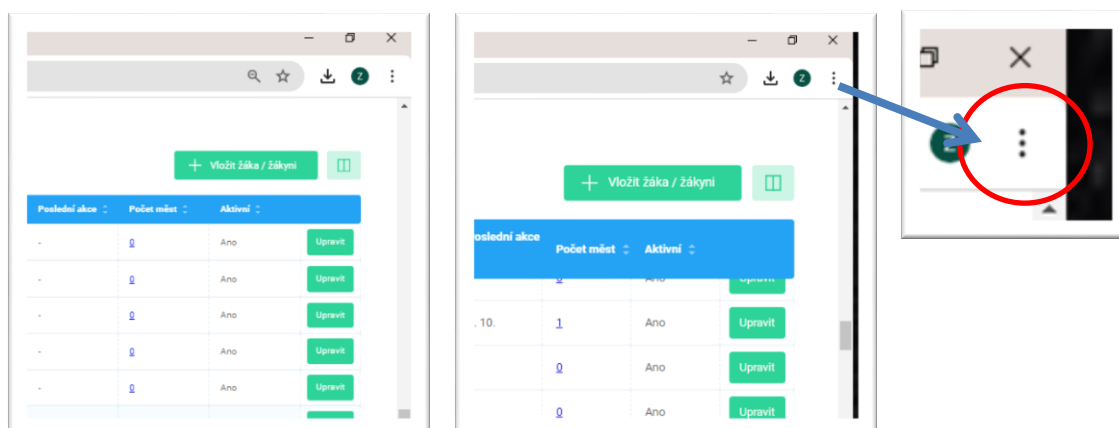
Po vložení žáků se v záložce „Žáci“ ve sloupci „Kódy“ vygenerují žakovské kódy (šestimístná kombinace písmen / číslic), které vytisknete a rozdáte před hrou žákům. Pro tisk žakovských kódů stisknete současně 3 klávesy: Windows & Shift & s. Obrazovka ztmavne, umístíte kurzor do levého rohu uvažovaného výstřížku, levým tlačítkem myši zahájíte výběr výstřížku a ukončíte výběr puštěním tlačítka myši. Otevřete textový editor a stiskneme dvou tlačítek Ctrl & v vytisknete, rozstříháte a rozdáte žákům.



Vytvořeno	Jméno	Příjmení	Kód	Třída	Žádek
16. 5. 2022	Ferna	Ě	██████	8a, 1. skupina	25 Pod Jedl
29. 9. 2022	Karel	Ě	██████	7a, 1. skupina	25 Pod Jedl
1. 10. 2022	Zuzana	LJ	██████	7b, 1. skupina	23 Pod Jedl
27. 3. 2022	Pavel	M	██████	8a, 2. skupina	25 Zvukobn
16. 5. 2022	Pavel	M	██████	8a, 2. skupina	25 Zvukobn
16. 10. 2022	Dagmar	M	██████	8a, 2. skupina	25 Zvukobn
16. 5. 2022	Pavel	Ě	██████	8a, 1. skupina	25 Pod Jedl
16. 10. 2022	Pavel	Ě	██████	8a, 2. skupina	25 Zvukobn

Žáci mohou s tímto kódem vstupovat do hry i z domova. Můžete jim dát za domácí úlohu dohrát první úroveň hry.

Nevidíte-li prvního vloženého žáka, je potřeba zmenšit rozlišení obrazovky. V prohlížeči Google Chrom a klikněte na 3 tečky pod sebou a zmenšíte rozlišení např. na 80%. V prohlížeči Microsoft Edge jsou tři tečky na stejném místě, ale vedle sebe.



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

Stejné 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	Zobrazit

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://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 spokojeni.

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).

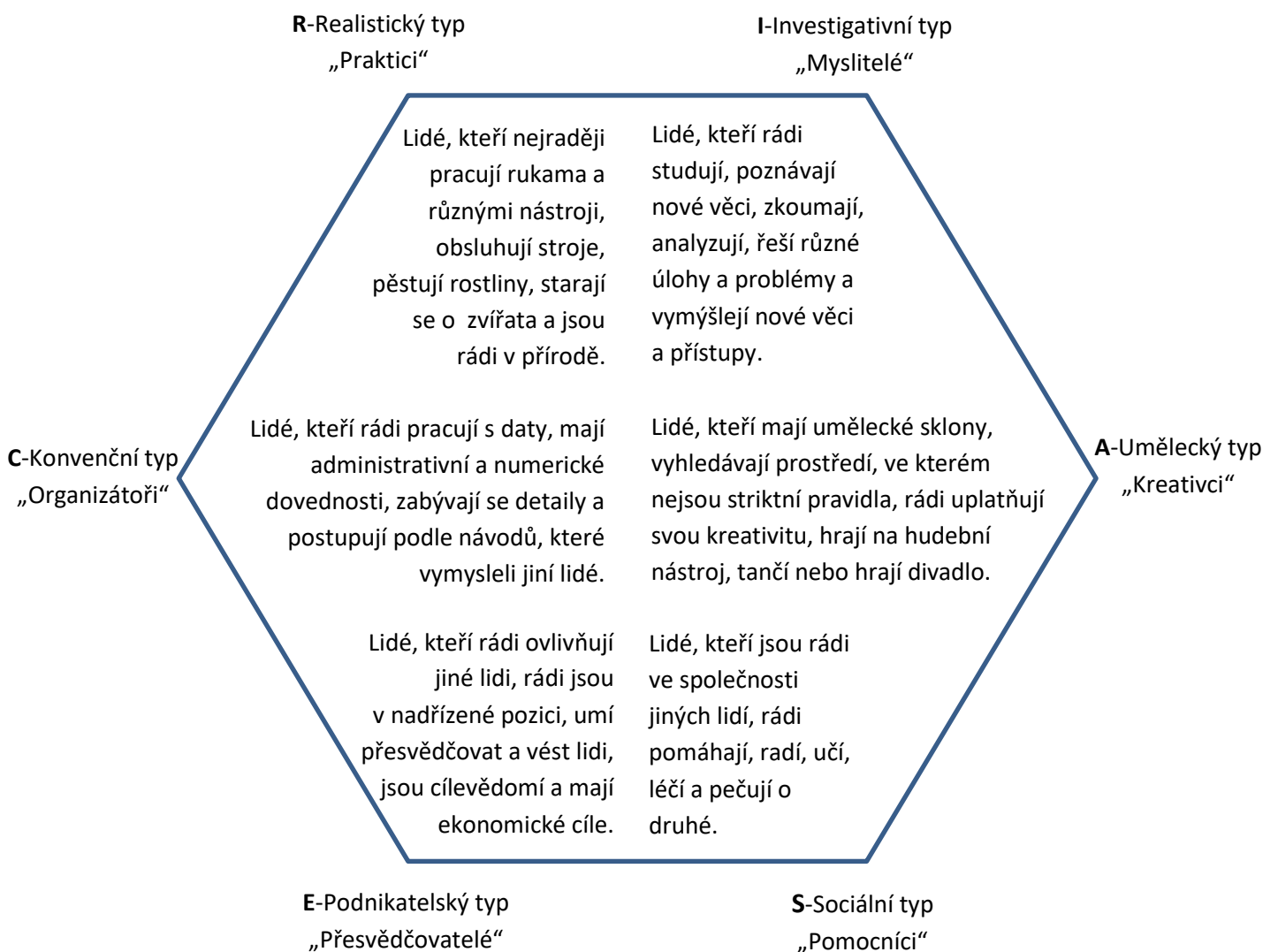
Holland svou typologii ztvárnil do hexagonu, který obsahuje i určité zákonitosti, které nejsou na první pohled patrné. Je to zejména poloha tří písmen v hexagonu. Sousedí-li písmena (např. kombinace písmen bez ohledu na jejich pořadí RIA, IAS, RCE, CES apod.), nejsou zájmy dané osobnosti v rozporu a 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

---

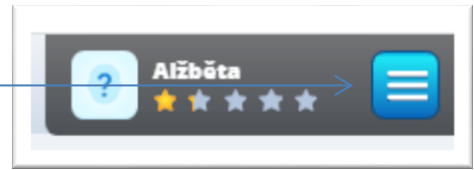
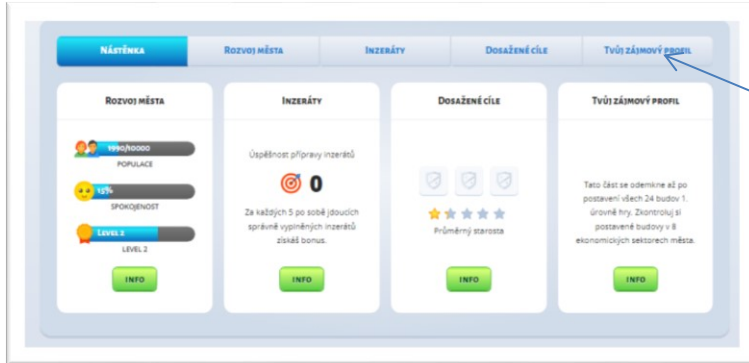
Cíl: Žáci se seznámí se zájmovým profilem, který se sestavil z jejich odpovědí na kvíz 1. úrovně C-Game.

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“



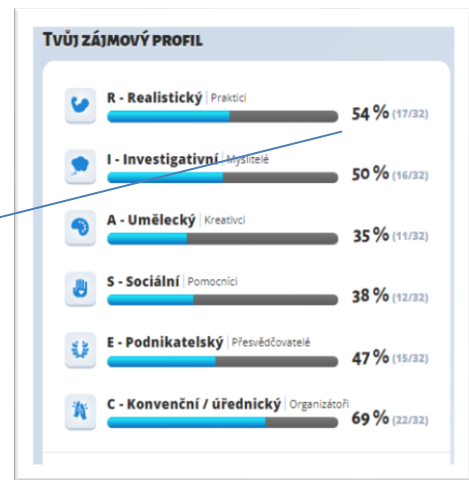
a pak „Tvůj zájmový profil“.  
Nejde-li ti otevřít, je potřeba postavit zbývající budovy 1. úrovně hry a obsadit pár volných pracovních míst.

Do následujících tabulek se opiší 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:

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

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

<b>3) Lenčin trojmístný RIASEC kód</b>		
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

<b>4) Mirkův trojmístný RIASEC kód</b>		
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) Hana, 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***

<b>Projekt</b>	C-Game: Hra kariérového poradenství ve městě plném povolání Č. 2019-1-CZ01-KA201-061204
<b>Výstup</b>	O4-1, 2. upravené vydání
<b>Financováno z</b>	ERASMUS+ program, 2019-2022
<b>Partneři</b>	Asociace výchovných poradců, ČR Národní vzdělávací fond, ČR K.A.B.A. Slovakia, SK TeCeMko, SK Znam I Moga, BG ISON, GR
<b>Datum</b>	Květen 2024
<b>Citační záznam</b>	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 při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.*