



AKADEMIA ROZWOJU
PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z DORADZTWA
ZWODOWEGO DLA KL. VII-VIII**

**„PRACA W GRUPIE – przykład kompetencji
kluczowej.”**



CELE

- Zapoznanie uczniów z zagadnieniami dotyczącymi kompetencji kluczowych;
- Rozwijanie umiejętności współpracy w grupie i komunikacji;
- Rozwijanie umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów;
- Pokazanie efektu synergii i jego praktycznego wykorzystania.

MATERIAŁY

- Rzutnik;
- Krótki film dotyczący pracy w grupie;
- Opakowanie makaronu spaghetti;
- Taśma malarska;
- Szpulka sznurka;
- Nożyczki;
- Kilka pianek Marshmallow (tyle ile grup);
- Centymetr lub inna miarka – min. 1,5m.
- Kartki z oznaczeniami stolików + małe karteczki z tymi samymi oznaczeniami do losowania grup, kubeczek/pudełko;
- Tablica, kreda.

PRZEBIEG

Przed zajęciami zapisz na tablicy: $2+2=5$ (tak 5! To nie błąd). Dodatkowo ustaw stoliki w ten sposób aby stworzyć 4-6 stołów roboczych dla tylu drużyn. Każdy stół oznacz w jakiś sposób – rysunkiem zwierzęcia, symbolem, numerkiem. Na każdym stoliku połóż 20 niepołamanych nitek spaghetti, jedną piankę, 1m. taśmy malarskiej oraz 1m. sznurka. Przed wejściem poproś uczniów aby wylosowali z kubeczka karteczkę z numerem/symbolem stolika. W zależności od ilości uczniów podziel klasę na tyle drużyn by w jednej nie było więcej niż 4 osoby.

1. Wprowadzenie. Po wejściu uczniów do klasy zapytaj czy zgadzają się z tym co napisane jest na tablicy. Jeśli odpowiedzą tak – to poproś aby wyjaśnili, jeśli odpowiedzą, że nie – powiedz, że dziś na zajęciach postarasz się udowodnić, że są sytuacje w naszym życiu gdzie $2+2=5$ i jest to bardzo pożądany wynik.

2. Ćwiczenie. Przedstaw uczniom na czym będzie polegało ich zadanie:

Zbudujcie możliwie najwyższą konstrukcję wolnostojącą korzystając z dostarczonych materiałów. Macie na to 15 minut. Zwycięska drużyna to taka, która zbudowała najwyższą wieżę mierzoną od podstawy do szczytu. Budowla nie może być zawieszona na wyższej strukturze, np. krzesło, sufit lub żyrandol. Wieża musi się kończyć pianką. Nie można ciąć ani obgryzać pianek. Każdy zespół ma ten sam zestaw: 20 kawałków niepołamanego spaghetti, 1 m taśmy, 1m sznurka i jedną. Nie można trzymać wieży gdy skończy się czas. Wieża musi stać min. 10 sekund w momencie mierzenia.

Po upływie określonego czasu zmierz po kolei wszystkie wieże, zapisz wyniki na tablicy.

3. Omówienie. Zapytaj uczniów jak wpadli na taki a nie inny sposób budowania wieży? Czy od razu wszyscy mieli ten sam pomysł na budowę, czy się kłócili? Jak doszli do porozumienia? Czy sami byliby w stanie zbudować tak wysoką wieżę? Wykorzystaj ich odpowiedzi by wyjaśnić **efekt synergii**.

Efekt synergii jest głównym powodem tworzenia zespołów. Sytuacją w której efekt generowany przez zespół jest większy niż suma efektów wygenerowanych przez jednostki ($2+2=5$) możemy identyfikować jako efekt **dodatniej synergii**. Uzyskujemy wówczas "wartość dodaną", która wynika z połączenia starań, wiedzy, umiejętności i doświadczenia pojedynczych osób. Dlatego tak ważna jest umiejętność pracy w grupie i dlatego jest ona jedną z kompetencji kluczowych. Istnieje również **ujemny efekt synergii**, sytuacja w której efekt generowany przez zespół jest mniejszy niż suma efektów wygenerowanych przez jednostki ($2+2=3$). Taki efekt może wynikać z nieskutecznych zespołów. Złe efekty są wynikiem braku zrozumienia między członkami zespołu. Nie są oni w stanie podjąć wspólnej decyzji, gdyż każdy chce przekonać resztę do swojej opinii.

Jakie efekty może dać współdziałanie pokazuje, krótki filmik...

4. Filmik: https://www.youtube.com/watch?v=Patm_eu02ow&t=15s

Czy ludzie działają podobnie? Jak Wam się pracuje w grupach? Czy zawsze każdy członek drużyny wkłada tyle samo zaangażowania? Jak podzielić prace w grupie?

Wysłuchaj uczniów, powiedz, że w drużynie warto zadbać o to by każdy wniósł coś do projektu/zadania. Często potrzebny jest lider – ktoś kto pokieruje pracą zespołu biorąc pod uwagę mocne strony każdego członka i zmotywuje do działania. Umiejętność pracy w zespole można ćwiczyć zawsze wtedy gdy na lekcjach jest podział na grupy. Nie ma co obrażać się, że nie jesteśmy z kolegą/ koleżanką w grupie albo trafił się nam ktoś kto nic nie robi/kogo nie lubimy. W życiu każdy spotka się z sytuacją, gdy będzie musiał współpracować z kimś, kto niekoniecznie nadaje na tych samych falach. I dopiero to jest wyzwaniem i dopiero to pokazuje na ile potrafimy współpracować z innymi ludźmi, którzy różnią się od nas.

5. Kompetencje przyszłości.

Pokaż uczniom wydrukowany załącznik nr 1 i omów pokrótce każdą z kompetencji.*

Podkreśl, że umiejętność współpracy pracy w zespole to element kompetencji międzykulturowych oraz umiejętności współpracy w wirtualnych zespołach projektowych.

* Kompetencje wymienione na podstawie raportu The Institute for the Future (ITF) zatytułowanym „Umiejętności zawodowe przyszłości – 2020” (Future Work Skills 2020). Badanie, które jest podstawą raportu realizowane było w 2011 r. przez badaczy ITF i Uniwersytetu Phenix (University of Phoenix Research Institute).

6. Ćwiczenia KRZESŁA – na zakończenie (w zależności od przebiegu zajęć i czasu jaki pozostanie).

Podziel klasę dwa zespoły, jeden zespół wychodzi, drugi zostaje w sali. Oba zespoły dostają polecenie: po powiedzeniu słowa „start” zbudujcie jak najwyższą wieżę z krzesel, które są w sali, jest jeden warunek – nie możecie do siebie mówić, robicie to w milczeniu, można się porozumiewać jedynie pozawerbalnie. Po wejściu do sali nauczyciel mówi „start”. Drużyny nawzajem nie wiedzą jakie zadanie ma druga drużyna! Zadanie trwa ok 2-3 minut. Ważne by zbudowana wieża stała bez podtrzymywania jej. Możesz przerwać zadanie gdy widzisz, że wieża staje się niebezpiecznie wysoka. W 95% przypadków grupy budują 2 wieże, a mogliby zbudować wyższą gdyby połączyli siły! 😊 Nikt nie powiedział, że to ma być rywalizacja – jednak wystarczy wprowadzić podział i już nastawiamy się na rywalizację. Podobnie jest w życiu: wystarczy wprowadzić podział między ludźmi a już przestają współpracować. W podsumowaniu również warto się odnieść

Dziesięć kompetencji przyszłości

1. WNIOSKOWANIE:

Umiejętność określenia głębszego sensu lub znaczenia tego co jest wyrażane

2. INTELIGENCJA EMOCJONALNA:

Umiejętność łączenia się z innymi w głęboki i bezpośredni sposób do odczuwania i stymulowania reakcji i pożądaných interakcji

3. SPRAWNOŚĆ ADAPTACYJNA

Biegłość w myśleniu i wymyślaniu rozwiązań oraz odpowiedzi niekonwencjonalnych

4. KOMPETENCJE MIĘDZYKULTUROWE:

Umiejętność pracy w różnych umiejscowieniach kulturowych

5. PRZETWARZANIE DANYCH:

Umiejętność przetłumaczenia dużej ilości danych na abstrakcyjne pojęcia oraz do rozumowania opartego na wiedzy

6. KOMPETENCJE CYFROWE:

Umiejętność krytycznej oceny i rozwijania treści opartych na nowych formach i komunikowanie ich

7. MIĘDZYZDYS-CYPLINARNOŚĆ:

Zdolność rozumienia pojęć i koncepcji z wielu dziedzin

8. MYŚLENIE PROJEKTOWE:

Zdolność do rozwijania i doprowadzania zadań i procesów do oczekiwanych wyników

9. PRACA W SZUMIE:

Zdolność do rozróżniania i filtrowania informacji dla zmaksymalizowania funkcji poznawczych przy użyciu różnych technik i narzędzi

10. WSPÓŁPRACA W WIRTUALU:

Zdolność do efektywnej, zaangażowanej pracy w wirtualnym zespole

