

Małgorzata Dąbrowska

Projekt „TalentGame”

Spis treści:

1. Wstęp
2. Skąd wziął się pomysł na realizację projektu „TalentGame”?
3. Co powstanie w ramach projektu „TalentGame”?
4. Do kogo skierowany jest projekt „TalentGame”?
5. Kiedy będzie dostępne narzędzie „TalentGame”?

1. Wstęp

Jedną z najważniejszych decyzji, którą musi podjąć młody człowiek, jest wybór odpowiedniej szkoły i kierunku edukacji, który nie tylko będzie odpowiadał jego naturalnym zdolnościom i predyspozycjom, ale przygotuje go do przyszłego zawodu. Często decyzje te są podejmowane przypadkowo, pod wpływem chwilowej mody, nacisku ze strony rodziców czy kolegów, brak jest narzędzi do diagnozy predyspozycji i zainteresowań zawodowych uczniów, odkrywania talentów.

Rok szkolny 2010/2011 został ogłoszony przez Ministerstwo Edukacji Narodowej „Rokiem Odkrywania Talentów”, co wyraźnie podkreśla wagę problemu związanego z diagnozowaniem, a potem rozwijaniem talentów uczniów w szkołach w całej Polsce. Każdy uczeń ma inne zdolności, zainteresowania, pasje, dlatego też każdy potrzebuje innej ścieżki edukacyjnej, tak by móc rozwijać swoje talenty. Ogłaszając Rok Odkrywania Talentów, MEN chce zachęcić nauczycieli do zindywidualizowanego podejścia do potrzeb edukacyjnych każdego ucznia, do zwracania uwagi na jego mocne strony i rozwijania ich w ramach zajęć prowadzonych w szkole. Niezwykle istotna jest również wiedza rodziców na temat talentów swoich dzieci, a także samoświadomość samych dzieci i młodzieży.



TalentGame

Odpowiedzią na te problemy może być **Projekt „TalentGame – Metodyka i narzędzia badania predyspozycji i zainteresowań zawodowych uczniów”**, który ma pomóc uczniom w

poszukiwaniu i rozwijaniu ich talentów oraz podejmowaniu kluczowych wyborów życiowych.

Projekt TalentGame jest realizowany przez konsorcjum 3 firm: IDEA! Management Consulting (Lider), UseLab oraz Frontier C/B Systems, finansowany zaś ze środków EFS w ramach III Priorytetu POKL. Bezpośredni nadzór nad realizacją projektu sprawuje Ministerstwo Edukacji Narodowej.

TalentGame dotyczy sfery doradztwa zawodowego oraz badania predyspozycji zawodowych dzieci w różnych kategoriach wiekowych (7+, 12+, 16+,) przy wykorzystaniu bardzo nowoczesnego, atrakcyjnego dla nich narzędzia – diagnostyczno-edukacyjnej gry komputerowej. Jest to innowacyjne przedsięwzięcie, niemające odpowiednika w skali europejskiej.

2. Skąd wziął się pomysł na realizację projektu „TalentGame”?

Etap diagnozy predyspozycji zawodowych jest krytyczny dla całego procesu edukacji i zatrudnienia. Warunkuje skuteczność i celowość następujących po nim procesów edukacyjnych i adaptacyjnych w środowisku pracy.

Dostępne badania wskazują, że praktyka świadczenia usług doradztwa zawodowego nie odpowiada zapotrzebowaniu współczesnej ekonomii. W Polsce uczniowie w ograniczonym zakresie świadomie kreują swoje ścieżki nauki i kariery w oparciu o stwierdzone predyspozycje. U znacznej części uczniów notowane jest tzw. myślenie krótkoterminowe, brak dążenia do samowiedzy i niska motywacja do korzystania z możliwości diagnostycznych i edukacyjnych. Powszechnym doświadczeniem jest problem ograniczonego dostępu uczniów do narzędzi diagnozy, doradztwa zawodowego i rzetelnej wiedzy o posiadanych predyspozycjach zawodowych.

Niedopasowanie osób do zawodów w procesie doradztwa zawodowego powoduje straty w polskiej gospodarce. Koszty nieadekwatnych wyborów w skali całej gospodarki to miliardy złotych strat wynikłych z niewydajnej pracy i niewykorzystanych możliwości. Polska gospodarka w porównaniu do innych państw UE ma jeden z najniższych wskaźników wydajności pracy. Jedną z przyczyn tego faktu jest niedopasowanie ludzi do stanowisk pracy, kierowanie ich naturalnej energii na obszary, w których rezultaty przychodzą ciężiej i są ograniczone.

Raport o Kapitale Intelktualnym RP wskazuje, że w globalnej konkurencji, w erze wiedzy o pozycji krajów decyduje ich kapitał ludzki. Polska nie jest środowiskiem, w którym Talenty mogą się swobodnie objawiać i rozwijać, pomnażając Kapitał Intelktualny. Przyczynami tego stanu rzeczy jest m.in. brak świadomości posiadanych talentów oraz brak wsparcia przez sprawny i nowoczesny proces doradztwa zawodowego.

Obecnie dostępne na rynku zaawansowane narzędzia oceny potencjału zawodowego mają dwie zasadnicze wady: są płatne oraz mają ograniczone zastosowanie w stosunku do osób bez doświadczeń zawodowych.

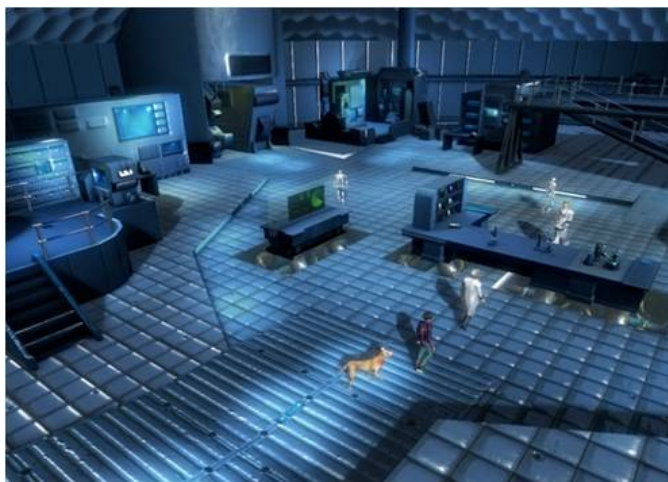
Dzięki projektowi można będzie to zmienić i udostępnić uczniom oraz doradcom zawodowym – na masową skalę – **bezpłatne narzędzie diagnozy predyspozycji zawodowych**, aby budować samoświadomość uczniów w tym obszarze, i aby w konsekwencji bardziej świadomie mogli wybierać optymalne dla siebie kierunki rozwoju. Gra komputerowa obudowana metodyką, będzie też bardzo przydatna dla doradców zawodowych, którzy zgłaszają duże zapotrzebowanie na tego typu narzędzia diagnostyczne.

3. Co powstanie w ramach projektu „TalentGame”?

W ramach projektu powstanie produkcja, łącząca elementy gry komputerowej i filmu animowanego z wbudowanym znormalizowanym narzędziem diagnostycznym. Inspirację do stworzenia konceptu gry stanowiła **teoria typów osobowości zawodowej Hollanda**, bardzo ceniona przez doradców zawodowych.

Fabula gry ma charakter przygodowy i osadzona jest w konwencji realistycznej. Gracz wędruje przez 6 światów symbolizujących różne nastawienia zawodowe, np. artystyczne, naukowe, społeczne. Podczas gry przeżywa pasmo przygód, w trakcie których wykonuje zadania diagnostyczne oraz poznaje swoje uzdolnienia w różnych dziedzinach i przejawach życia.





Po ukończeniu gry uczeń i jego rodzice będą mogli zapoznać się z **raportem na temat predyspozycji**, poziomu tzw. kluczowych kompetencji ucznia i rekomendacjami zawodowymi. Istnieje także możliwość udostępnienia doradcy zawodowemu „surowych danych” o uczniu, w celu dokonania pogłębionej analizy.

4. Do kogo skierowany jest projekt „TalentGame”?

Grupy docelowe zostały wybrane ze względu na realną potrzebę korzystania z rozwiązań wspierających diagnozę predyspozycji i zainteresowań zawodowych uczniów, zaangażowanie w proces doradztwa zawodowego. Projekt skierowany jest do szerokiej grupy odbiorców: uczniów w trzech grupach wiekowych: **7+, 12+ i 16+**, rodziców, nauczycieli, pedagogów szkolnych, doradców zawodowych, jak również instytucji oświatowych prowadzących doradztwo edukacyjno-zawodowe, szkół i placówek oświatowych różnego szczebla, kuratoriów oraz poradni psychologiczno-pedagogicznych w całej Polsce.

5. Kiedy będzie dostępne narzędzie „TalentGame”?

Gra znajduje się obecnie w fazie testów, powinna być gotowa w II kwartale 2011 r. Narzędzie zostanie udostępnione **bezpłatnie wszystkim szkołom, kuratoriom, doradcom zawodowym**. Ponadto założona jest masowa dystrybucja gry poprzez inserty do gazet (z instrukcją). Każde dziecko będzie mogło samodzielnie lub w obecności rodzica, nauczyciela czy doradcy zawodowego dokonać oceny swoich predyspozycji zawodowych, a po zakończeniu gry – wygenerować raport z opisem swoich preferencji zawodowych.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

