

“EDU-GameBox” - project carried out as part of cooperation for innovation and exchange of good practices and strategic partnership for adult education.

Erasmus+, Action 2 Strategic Partnerships

MOC WSPÓŁPRACY - OPIS



1. Zakres tematyczny

Gra dotyczy poznania szerszej perspektywy zagadnień związanych z rolą rywalizacji i współpracy w pracy zespołowej oraz rozwiązywaniu sytuacji trudnych. Uczestnik doświadczenia (gry) poznaje własne style reagowania w sytuacji problemowej. Narzędzie przeznaczone jest do pracy zespołowej w ramach komórek organizacyjnych firm/ zespołów / departamentów w których pojawiają się problemy dotyczące rozwiązywania problemów oraz sytuacji konfliktowych.

2. Rodzaj gry (indywidualna, grupowa, inne)

Praca w zespołach zadaniowych.

3. Cele edukacyjne

Wiedza:

Poznanie etapów procesu rozwiązywania problemów / konfliktów zespołowych.
Dowiedzenie się, w jaki sposób rozwiązywać sytuacje trudne we współpracy.

Umiejętności:

Doświadczenie etapu sytuacji w oparciu o konkretne narzędzia wskazujące wpływ problemów na funkcjonowanie osoby lub zespołu.
Przeprowadzenie etapu priorytetyzacji problemów i wyboru kluczowego problemu do rozwiązania.

Postawa

Wpływanie na otwartość do podejmowania proaktywnych działań w obliczu trudności i problemów zespołowych.

4. Grupa odbiorców

6-12 osób.

5. Czas trwania

80 – 90 minut

6. Przebieg gry

Etap I. Wprowadzenie merytoryczne: rozdanie instrukcji oraz tabeli punktacji dla uczestników załącznik 1.

Etap II. Omówienie zasad gry – załącznik 1.

Etap III. Zaproszenie uczestników do rozgrywki (8 rund) oraz podział na dwie grupy.

Etap IV. Podsumowanie wyników grup.

Etap V. Omówienie koncepcji współpracy – załącznik 2.

Etap VI. Podsumowanie pracy na forum.

7. Scenariusz

1. Zapraszamy uczestników do podzielenia na dwie grupy zespół A i B. Od tej chwili zespoły nie porozumiewają się ze sobą, nic nie mogą uzgadniać, nawet niewerbalnie.
2. Przedstawienie celu gry i reguł zgodnie z arkuszem GRY (patrz: załącznik 1)
3. CEL: W tej grze grupa A będzie grać z B. Celem twojej grupy jest uzyskać jak największą liczbę punktów dodatnich.
4. ETAPY: gra składa się z 6 etapów . Do każdego etapu grupa musi wybrać określoną strategię. Istnieją 2 możliwe strategie, oznaczone symbolicznie jako czerwona i niebieska.
5. WYNIK: To czy w danym etapie zyskacie czy stracie punkty zależy będzie od tego jaką strategię wybierze wasza grupa i jaką strategię wybierze druga grupa. Zyski/ straty kształtować się będą wg macierzy, którą dostaniecie za chwilę.
6. SYGNALIZACJA: O wyborze strategii będziecie komunikować przez podniesienie na sygnał prowadzącego, kartki w danym kolorze (pokazujemy kartki). Kartki będzie trzymała jedna osoba z grupy, w prawej ręce z tyłu (*albo pod stołem). Na sygnał „trzy, cztery” wszystkie grupy podnoszą wybraną przez siebie kartkę w tym samym momencie.
7. MNOŻONE RUNDY: Wyniki rundy 3,5,6 są mnożone kolejno razy 3, 5, 10 (pokazujemy na tabeli na FC). (załącznik 1 – instrukcja dla trenera)
8. SPOTKANIA: Przed 3 i 5 etapem możliwe będzie spotkanie przedstawicieli z poszczególnych zespołów A i B, jeśli grupy wyrażą taką chęć. Przedstawiciele mogą ustalić co chcą, jednak to grupa podejmuje ostateczną decyzję (może się zgodzić lub nie).
9. Rozdanie tabeli i czas na naradę w zespołach. Nie omawiamy na forum matrycy, ale podchodzimy do poszczególnych grup, jeśli nie rozumieją.
10. Gra. Po każdej rundzie spisujemy jaka strategia (kropka niebieska/ czerwona) wyniki, sumując na bieżąco i wpisując aktualny wynik dla każdej grupy. Decyzję dotyczącą spotkania grupy sygnalizują poprzez napisanie na małej kartce : TAK lub NIE. Jeśli obie grupy wyrażają chęć spotkania się, jest spotkanie. Gdy jedna z nich nie chce – nie ma spotkania.
11. Omówienie gry : Pytanie do grupy: Co to znaczy grać na niebiesko/ czerwono? Co przekazujesz podnosząc niebieską/ czerwoną kartkę?

12. Każda z grup opowiada w jaki sposób grała, jaką miała strategię. Analizujemy powołując się na tabelę z wynikami.

13. Pytamy: jak mogą się objawiać postawy CZ/ N w waszej rzeczywistości? Co stanowi zagrywki CZ/ N w waszej rzeczywistości (ppt)

8. Potrzebne rekwizyty

- Załącznik 1 – wydruk dla wszystkich uczestników
- Prezentacja ppt – opis merytoryczny
- Kartki: dwie czerwone oraz dwie niebieskie – po jednej dla każdej podgrupy.
- Długopisy

9. Wskazówki dla prowadzącego

Warto zapoznać się z koncepcją merytoryczną Dylematu Więźnia oraz strategiami rozwiązywania sytuacji problemowych – strategia czerwona i niebieska (ppt).

10. Efekty edukacyjne/rozwojowe

Po rozgrywce uczestnicy będą potrafili realnie ocenić jaka jest ich wiodąca strategia rozwiązywania sytuacji problemowych / konfliktowych analizując konsekwencje i wpływ danej strategii na ich codzienność.

11. Zastosowanie gry w tematyce, środowisku, problemie i inne

Gra przydatna w tematyce związanej z poznaniem strategii działania – współpracy i rywalizacji w rozwiązywaniu sytuacji problemowych oraz rozwiązywaniem konfliktów, jako moduł przygotowujący do dyskusji dotyczącej wpływu współpracy i rywalizacji na zespół oraz jego członków.