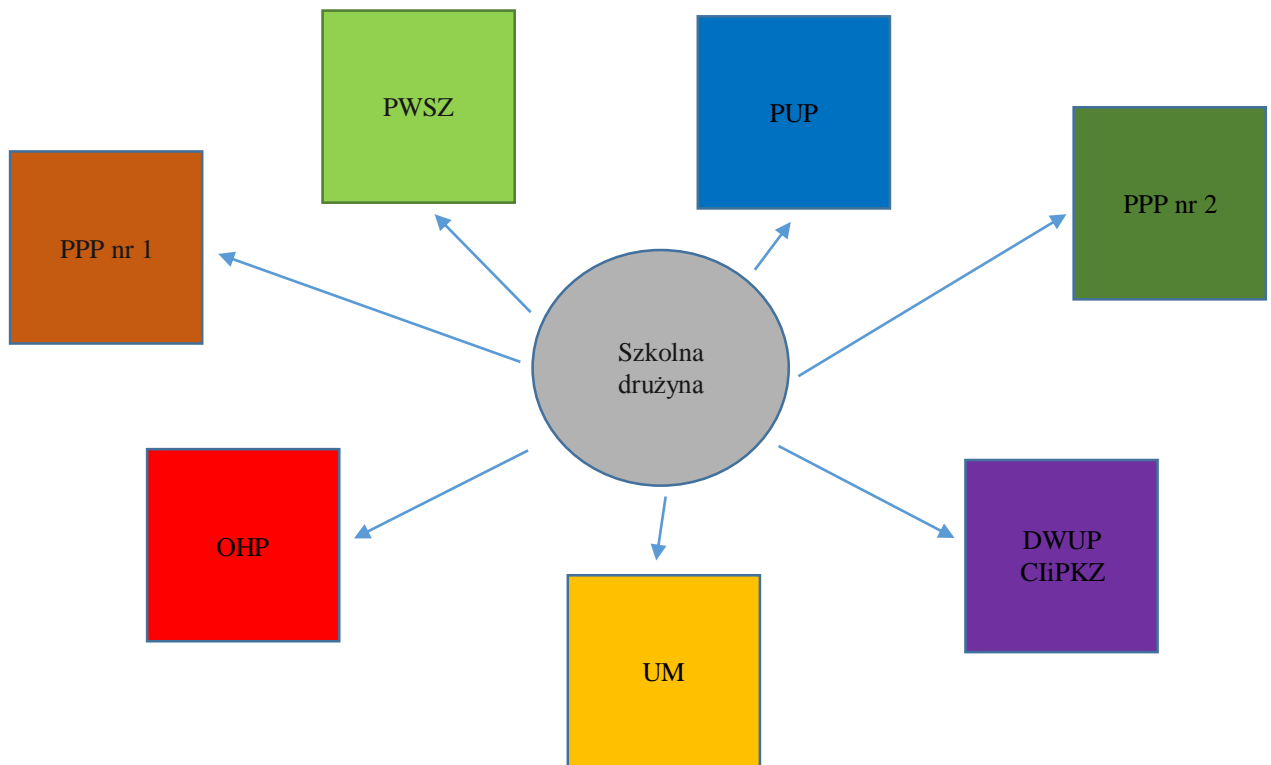


## PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI

<b>Nazwa placówki, w której realizowane jest działanie</b>	PORADNIA PSYCHOLOGICZNO-PEDAGOGICZNA NR 2 W LEGNICY		
<b>Imię i nazwisko dyrektora placówki</b>	EWA TYMBURSKA		
<b>Adres</b>	59-220 Legnica, ul. Witelona 8	<b>Telefon</b>	76 72 33 100
<b>Imię i nazwisko osoby upoważnionej do kontaktu</b>	Krystyna Filak, Anna Świrniak		
<b>Zakres działania:</b>	Przygotowanie młodzieży do tranzycji z edukacji na rynek pracy		
<b>Temat działania:</b>			
<b>Organizacja Gry Miejskiej pn. „Kariera w Legnicy”</b>			
<b>Cel/cele działania:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Promocja świadomego planowania kariery edukacyjnej i zawodowej wśród młodzieży legnickich szkół ponadgimnazjalnych.</li> <li>2. Zapoznanie uczestników z różnymi typami karier zawodowych i wskazanie możliwych dróg rozwoju zawodowego.</li> <li>3. Dostarczenie wiedzy na temat instytucji służących pomocą w planowaniu działań edukacyjnych i zawodowych.</li> <li>4. Pogłębianie współpracy z instytucjami rynku pracy w zakresie wymiany doświadczeń zawodowych, informacji i realizacji wspólnych przedsięwzięć.</li> <li>5. Promocja instytucji organizatorów w środowisku lokalnym i ogólnopolskim.</li> </ol>			
<b>Opis działania:</b>			
<p>Gra Miejska pn. Kariera w Legnicy jest regionalnym przedsięwzięciem realizowanym w naszym mieście, integrującym instytucje służące pomocą w planowaniu działań edukacyjnych i zawodowych (Urząd Miasta, Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, poradnie psychologiczno- pedagogiczne, instytucje rynku pracy) w ramach Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery. Od 2011 roku zorganizowane zostały cztery edycje Gry. Każda z nich przebiegała pod innym hasłem, zgodnym z priorytetami ministerialnymi. I tak np. w 2013 r. był to „Festiwal talentów”, w ubiegłym roku odbyła się pod hasłem „<b>Jak zaprzyjaźnić się z rynkiem pracy</b>”, a w bieżącym odbędzie się pod hasłem „<b>Poznaj swojego doradcę kariery</b>”.</p> <p>Do udziału w przedsięwzięciu zapraszane są legnickie szkoły ponadgimnazjalne, które otrzymują opracowany przez organizatorów program, regulamin i zasady oceniania. Zwykle zgłasza się 7 lub 8 szkół. Każda wystawia trzyosobową drużynę reprezentantów, której zadaniem są wizyty w Punktach Kontrolnych znajdujących się w instytucjach organizatorów i zdobycie jak największej ilości informacji dotyczących zakresu i zasad udzielania pomocy klientom.</p>			

Schemat aktywności drużyny reprezentującej szkołę w pierwszym etapie Gry Miejskiej



**Legenda:**

CiPKZ - Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej Dolnośląskiego Wojewódzkiego Urzędu Pracy

OHP - Ochotniczy Hufiec Pracy

PPP nr 1 - Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna nr 1

PPP nr 2 - Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna nr 2

PWSZ - Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

PUP - Powiatowy Urząd Pracy

UM – Urząd Miasta w Legnicy

Na terenie naszej Poradni przez okres Tygodnia Kariery pełnione są przez pracowników Zespołu ds. Doradztwa Zawodowego całonocne dyżury w ramach tzw. Punktu Kontrolnego. Stwarza to okazję do udzielania zgłaszającym się drużynom informacji o formach i zasadach pracy, zarówno działu zawodowego, jak też całej Poradni. Uczniowie w praktyczny sposób zwiększają swoją wiedzę w zakresie form pomocy oferowanej przez specjalistów z Poradni. Mają też okazję dokonać autodiagnozy swoich predyspozycji i preferencji zawodowych, istotnych w procesie planowania kariery edukacyjno-zawodowej.

W Punktach Kontrolnych instytucji organizatorów drużyny szkolne uzyskują informacje i zdobywają wiedzę, która następnie jest weryfikowana podczas finałowego Quizu, który odbywa się na terenie Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Legnicy. W tej części gry, oprócz zespołów i ich opiekunów, uczestniczy licznie zebrana publiczność, tj. kibice z poszczególnych szkół.



W pierwszych latach Quiz przebiegał dwuetapowo. W pierwszej części wszystkie drużyny jednocześnie odpowiadały na opracowane przez organizatorów pytania testowe, które były prezentowane na tablicy multimedialnej. Każda prawidłowa odpowiedź była punktowana, na koniec ogłaszane były wyniki pierwszej części Quizu. Druga część zawierała pytania otwarte, wymagające twórczego rozwiązania, które były również oceniane przez jury.



Kolejne punkty drużyny mogły zdobywać prezentując się w strojach przedstawiających wybrane przez siebie zawody. Jury oceniało ich pomysłowość, wkład pracy, umiejętność prezentacji i czytelność. Wyniki tej konkurencji miały znaczący wpływ na ostateczną punktację zespołu.

W roku 2013 podczas Quizu dominowały pytania otwarte wymagające od uczniów jeszcze większej kreatywności i pomysłowości. Corocznie zapewnialiśmy uczestnikom i publiczności inną, dodatkową atrakcję. Były to m.in.:

- prezentacja i pokaz edukacyjny przygotowany przez Rycerza, który wystąpił w stroju z epoki bitwy pod Legnicą oraz prezentował liczne eksponaty z tego okresu. Zaproszony gość podczas obrad jury dzielił się swoim doświadczeniem na temat łączenia pasji z pracą oraz zakładania własnej firmy (2011)
- występy uczniów prezentujących swoje umiejętności taneczne, aktorskie, akrobatyczne (2013), itp.



Laureaci quizu otrzymywali liczne nagrody ufundowane przez Prezydenta Miasta Legnicy oraz sponsorów. Każdy uczestnik gry otrzymał dyplom, drobne upominki oraz płytę DVD ze zdjęciami i materiałami promocyjnymi organizatorów.



Fotogaleria PWSZ im. Witkonia w Legnicy fot. Zbigniew Gol



Fotogaleria PWSZ im. Witkonia w Legnicy fot. Zbigniew Gol

**Efekty podjętych działań:**

Dzięki udziałowi w Grze Miejskiej uczniowie:

- zwiększyli świadomość w zakresie potrzeby planowania swojej kariery edukacyjnej i zawodowej oraz konieczności uczenia się przez całe życie,
- pogłębili wiedzę nt. instytucji służących pomocą w planowaniu działań edukacyjnych i zawodowych,
- stali się w swoim środowisku pozytywnymi liderami i w sposób naturalny promują działania o charakterze pomocowym organizatorów.

Legnickie szkoły ponadgimnazjalne:

- dostawały wsparcie z zakresu doradztwa edukacyjno-zawodowego,
- promowały ideę świadomego planowania i wyboru kariery edukacyjnej i zawodowej.

Działania integrujące instytucje rynku pracy i oświatowe przyczyniają się do zacieśnienia kontaktów pomiędzy instytucjami, które skutkują kolejnymi wspólnymi przedsięwzięciami, takimi jak współpraca Poradni z:

- Powiatowym Urzędem Pracy w ramach aktywizowania osób bezrobotnych,
- instytucjami rynku pracy w ramach organizacji otwartego Dnia Doradztwa Zawodowego na terenie naszej Poradni.

**Wnioski z realizacji:**

1. Przedsięwzięcie cieszy się dużym uznaniem dyrektorów szkół i uczniów, czego wyrazem jest rosnąca z roku na rok liczba szkół biorących udział w Grze Miejskiej oraz zainteresowanie jej uczestników.
2. Entuzjazm maturzystów nie pozostawia wątpliwości, iż nasze zaangażowanie w kolejną edycję gry jest zasadne.
3. Wartością dodaną przedsięwzięcia jest zacieśnianie kooperacji między poszczególnymi instytucjami, co skutkuje kolejnymi inicjatywami na rzecz zwiększenia skuteczności i spójności działań na legnickim rynku pracy w zakresie aktywnego przeciwdziałania bezrobociu.

*„Połączenie sił to początek, pozostanie razem to postęp, wspólna praca to sukces”*

*(Henry Ford)*

**Uwagi, komentarze dotyczące działania:**

Każdego roku po zakończeniu Gry Miejskiej wyciągane były wnioski, analizowane mocne i słabe strony, na bazie których organizowane i weryfikowane były i będzie kolejna edycja, w efekcie czego przedsięwzięcie stale ewaluuje.

Nasza aktywność, kreatywność i pasja działania została doceniona i wyróżniona przez pomysłodawcę Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery tj. Stowarzyszenie Doradców Szkolnych i Zawodowych RP.

Podczas Gali zorganizowanej przez Dolnośląski Wojewódzki Urząd Pracy, podsumowującej V edycję Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery, na ręce Dyrektora Poradni, Pani Ewy Tymburskiej, zostało przekazane wyróżnienie.

**Trudności w realizacji:**

Nie występowały

**Wykaz załączników :**

1. Regulamin Gry miejskiej (załącznik nr 1)
2. Regulamin prezentacji talentów przez szkoły (załącznik nr 2)
3. Karta uczestnictwa (załącznik nr 3)

Legnica, czerwiec 2015r.  
*Miejscowość, data*

Krystyna Filak, Anna Świrniak  
*Autor programu/projektu*

**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ****„Kariera w Legnicy”  
w ramach V edycji Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery**

Ogólnopolski Tydzień Kariery, czyli OTK, to coroczne działanie Stowarzyszenia Doradców Szkolnych i Zawodowych Rzeczypospolitej Polskiej mające na celu inspirowanie ogólnopolskich i lokalnych inicjatyw na rzecz rozwoju poradnictwa zawodowego – wspomagania drogi każdego obywatela do edukacji, zawodu, pracy i kariery. V edycja Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery w 2013 r. została objęta Honorowym Patronatem Ministerstwa Edukacji Narodowej oraz Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej.

Hasło tegorocznej edycji brzmi „Odkryj talenty swojego dziecka”. W związku z tym organizatorzy dokonali zmiany formuły Gry Miejskiej. Tradycyjny Quiz zastąpiony został Festiwalem Talentów, podczas którego drużyny będą wykonywać zadania pozwalające wykorzystać wiedzę, ale również umiejętności i talenty każdego uczestnika.

**I. ORGANIZATORZY GRY MIEJSKIEJ**

1. Organizatorami Gry Miejskiej „Kariera w Legnicy” zwanej dalej Grą, realizowanej w ramach V Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery 2013 są:
  1. Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa im. Witelona w Legnicy ([www.pwsz.legnica.edu.pl](http://www.pwsz.legnica.edu.pl)),
  2. Urząd Miasta w Legnicy ([www.legnica.eu](http://www.legnica.eu)),
  3. Dolnośląski Wojewódzki Urząd Pracy ([www.dwup.pl](http://www.dwup.pl)),
  4. Powiatowy Urząd Pracy w Legnicy ([www.puplegnica.pl](http://www.puplegnica.pl)),
  5. Centrum Edukacji i Pracy Młodzieży OHP w Legnicy ([www.dolnoslaska.ohp.pl](http://www.dolnoslaska.ohp.pl)),
  6. Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 2 w Legnicy ([www.ppp2legnica.edu.pl](http://www.ppp2legnica.edu.pl)),
  7. Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 1 w Legnicy ([www.poradnianr1.lca.pl](http://www.poradnianr1.lca.pl)),
2. Nad przebiegiem Gry będzie czuwał wyznaczony przez organizatorów Koordynator, który będzie udzielał wszelkich informacji i niezbędnego wsparcia uczestnikom Gry.

Gra Miejska „Kariera w Legnicy”: odbywa się pod Honorowym Patronatem Rektora Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy Pana prof. dr hab. inż. Ryszarda K. Pisarskiego i Prezydenta Miasta Legnicy Pana Tadeusza Krzakowskiego.

**II. CELE GRY**

1. Promocja świadomego wyboru planowania kariery edukacyjnej i zawodowej wśród młodzieży legnickich szkół.
2. Zapoznanie uczestników z różnymi typami karier zawodowych i wskazanie możliwych dróg rozwoju zawodowego.
3. Dostarczenie wiedzy na temat instytucji służących pomocą w planowaniu działań edukacyjnych i zawodowych.
4. Intensyfikacja kontaktów i wymiany informacji pomiędzy instytucjami rynku pracy, tworzące możliwość podejmowania kolejnych wspólnych działań promujących aktywność edukacyjną i zawodową.
5. Rozpoznanie znaczenia posiadanych talentów w kontekście planowania kariery zawodowej.

**III. ZASADY UCZESTNICTWA**

1. Gra jest skierowana do uczniów klas maturalnych legnickich szkół. Osoby niepełnoletnie muszą dostarczyć organizatorom pisemną zgodę rodziców.
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. W Grze biorą udział trzyosobowe zespoły po jednym z każdej szkoły ponadgimnazjalnej.
4. Drużyny deklarujące swój udział w Grze zobowiązane są do zgłoszenia swojego uczestnictwa w terminie do 30 września 2013r. do godz. 15.00 w Biurze Karier PWSZ im. Witelona w Legnicy.
5. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wyrażenie zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych i udostępnienie ich w celu przeprowadzenia Gry.

#### **IV. TERMIN, MIEJSCE I ZASADY GRY**

1. Gra rozpocznie się odwiedzeniem przez wszystkie zespoły 6 punktów kontrolnych umieszczonych w instytucjach rynku pracy, w których uczestnicy otrzymają materiały informacyjne dotyczące planowania kariery oraz instytucji świadczących usługi z zakresu doradztwa zawodowo-edukacyjnego. Zespoły biorące udział w Grze powinny odwiedzić wszystkie punkty kontrolne w terminie od dnia 14.10.2013r. do 16.10.2013r. Do punktów kontrolnych można się zgłaszać w godz. od 12.00 do 15.00.( w miarę możliwości po zajęciach lekcyjnych). Kolejność odwiedzania punktów kontrolnych jest dowolna. W punktach kontrolnych obecność całej drużyny zostanie potwierdzona pieczętą danej instytucji na Karcie Gry. W przypadku dostrzeżenia niezgodności w liczebności członków zespołu organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wykluczenia zespołu z Gry. Informacje dotyczące Urzędu Miasta w Legnicy dostępne są na stronie [www.legnica.eu](http://www.legnica.eu).
2. Uczestnicy mogą zgłaszać się do punktów kontrolnych w dowolnej kolejności.
3. W punktach kontrolnych oczekiwać na uczestników będą osoby, które przekazały im wskazówki, materiały i ulotki niezbędne do uczestnictwa w Festiwalu Talentów.
4. W punktach kontrolnych drużyny mają obowiązek podbicia Karty Gry pieczętą instytucji.
5. W punktach kontrolnych w tym samym czasie może przebywać tylko jeden zespół. Drużyny, które tam dotrą jako następne poczekać na swoją kolej.
6. Obowiązkiem uczestników Gry Miejskiej jest odwiedzenie kolejnych punktów kontrolnych całą drużyną (wszystkie osoby, które się zarejestrowały jako uczestnicy). Elementami identyfikującymi drużyny biorące udział w Grze są Karty Gry oraz identyfikatory otrzymane od organizatorów w momencie rozpoczęcia Gry.
7. Gra zakończy się Festiwałem Talentów, który odbędzie się 17.10.2013r. w Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej im. Witelona w Legnicy, Budynek E, sale E 2-4.
8. Do udziału w Festiwalu Talentów zostaną dopuszczone zespoły, które przedłożą jury Karty Gry poświadczające odwiedzenie wszystkich 6 punktów kontrolnych.
9. Rejestracja uczestników oraz złożenie Kart Gry z potwierdzonymi wizytami w instytucjach rynku pracy w godz. 8.30 – 8.55. Spóźnienie powoduje dyskwalifikację uczestników. Festiwal Talentów rozpocznie się o godz. 9.00, a zakończy o godz. 12.30 się uroczystym wręczeniem nagród dla laureatów.
10. Podczas Festiwalu Talentów drużynom mogą towarzyszyć kibice ze szkoły wraz z opiekunem, gdyż ich obecność w znaczący sposób wpływa na wyniki osiągnięte przez drużyny.
11. Szkoły biorące udział w Grze mają możliwość zdobycia dodatkowych 10 pkt. za udział swojego przedstawiciela w Prezentacjach Talentów. Zasady Prezentacji Talentów określa odrębny regulamin będący załącznikiem do Regulaminu Gry.
12. Kryteriami przyznania I, II i III miejsca w Grze jest wykonanie zadań podczas Festiwalu Talentów i zdobycie jak największej liczby punktów.
13. Organizatorzy przewidują nagrody dla uczestników Gry. Nagrody zostaną przekazane uczestnikom w dniu Gry, po jej zakończeniu, w czasie uroczystości zakończenia.
14. Niedopuszczalna jest zmiana nagrody na jej ekwiwalent pieniężny lub inną nagrodę. Wszelkie prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.

#### **V. JURY I PUNKTACJA**

1. W skład jury wejdzie jeden reprezentant każdego organizatora Gry.
2. W trakcie Festiwalu Talentów zespoły odpowiedzą na pytania i rozwiążą zadania praktyczne. Odpowiedź na pytania i rozwiązanie zadania praktycznego będzie punktowane w skali od 0 do 10 punktów. W przypadkach spornych jury podejmuje decyzję zwykłą większością głosów.
3. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez kilka drużyn odbędzie się dogrywka, w wyniku której zostanie wyłoniony zwycięzca.

#### **VI. NAGRODY**

1. Zwycięzcami Gry oraz laureatami I, II i III miejsca będą zespoły, które uzyskają największą liczbę punktów.
2. Organizatorzy przewidują następujące nagrody:
  - Główną nagrodą dla zespołu, za zajęcie I miejsca, będzie udział w Kursie Języka Japońskiego ufundowany przez Państwową Wyższą Szkołę Zawodową im. Witelona w Legnicy.
  - Puchary dla szkół, których zespoły zajmą 3 pierwsze miejsca ufundowane przez Prezydenta Miasta Legnicy.
  - Określenie predyspozycji edukacyjno-zawodowych dla uczestników Gry – Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna nr 2 i nr 1 w Legnicy (każdy uczestnik otrzyma imienne zaproszenie).
  - Poznanie umiejętności oraz potencjału człowieka w sytuacji zawodowej przy pomocy testu PerformanSe-DWUP w Legnicy (za zajęcie I miejsca).
  - Wykonanie Testu KZZ dla 25 pełnoletnich uczniów zwycięskiej szkoły- DWUP w Legnicy
3. Nagrody ufundowane przez sponsorów.



## **VII. UBEZPIECZENIE**

1. Organizatorzy nie zapewniają ubezpieczenia uczestnikom Gry.
2. Gra toczy się w normalnym miejskim ruchu i uczestnicy Gry są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Organizatorzy nie zapewniają opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
3. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez uczestników Gry podczas jej trwania.
4. Organizatorzy nie są stroną między uczestnikami Gry, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

## **VIII. KONTAKT**

Więcej informacji o Grze na stronie [www.pwsz.legnica.edu.pl](http://www.pwsz.legnica.edu.pl).

Wszelkie pytania prosimy kierować pisemnie na adres mailowy [karlinskae@pwsz.legnica.edu.pl](mailto:karlinskae@pwsz.legnica.edu.pl) lub telefonicznie pod numer 76/723 21 45.

## **IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Aktualny Regulamin Gry znajduje się w siedzibach organizatorów Gry. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Gry.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo przerwania Gry w dowolnym jej momencie, jeśli wystąpią istotne przyczyny podjęcia takiej decyzji. Decyzja taka nie wymaga uzasadniania ze strony organizatorów wobec graczy.
3. Zgłoszenie do Gry jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
4. Nie zapoznanie się z Regulaminem nie zwalnia z odpowiedzialności do przestrzegania jego postanowień.

### **Podpisy organizatorów:**

1. Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa im. Witelona w Legnicy
2. Urząd Miasta w Legnicy
3. Dolnośląski Wojewódzki Urząd Pracy
4. Powiatowy Urząd Pracy w Legnicy
5. Centrum Edukacji i Pracy Młodzieży OHP w Legnicy
6. Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 1 w Legnicy
7. Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 2 w Legnicy

**Załącznik Nr 1 do REGULAMINU  
IV edycji GRY MIEJSKIEJ  
„Kariera w Legnicy” w ramach V edycji  
Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery**

**Regulamin prezentacji talentów przez szkoły  
w ramach IV edycji Gry Miejskiej  
„Kariera w Legnicy”  
17.10.2013**

**Zasady ogólne:**

1. Regulamin prezentacji talentów w ramach Gry Miejskiej obowiązuje szkoły biorące w niej udział.
2. Dla każdej szkoły organizatorzy przewidują możliwość jednego występu.
3. Decyzję o wyborze reprezentanta/ów podejmuje szkoła max. 5 osób.
4. Prezentacja talentu może trwać max. 3 minuty.
5. Organizatorzy nie określają rodzaju i formy występu ucznia/ów .

**Zasady oceniania utalentowanych reprezentantów szkół:**

1. Za prezentację talentu/ów szkoła otrzyma maksymalnie 10 punktów.
2. Punkty te zostaną doliczone do sumy uzyskanych w pozostałych konkurencjach.

**KARTA UCZESTNICTWA  
IV LEGNICKIEJ EDYCJI GRY MIEJSKIEJ  
PN. „KARIERAW LEGNICY”  
W RAMACH V EDYCJI  
OGÓLNOPOLSKIEGO TYGODNIA KARIERY**

NAZWA SZKOŁY:.....

.....

Zespół:

1.....

2.....

3.....

Lp.	Nazwa instytucji	Potwierdzenie wizyty zespołu (data, pieczętka, podpis)
1.	<b>Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa im. Witelona w Legnicy, ul. Sejmowa 5, Budynek C, pokój 119</b>	
2.	<b>Dolnośląski Wojewódzki Urząd Pracy- Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej w Legnicy; Plac Słowiański 1 ; V piętro, pokój 515</b>	
3.	<b>Powiatowy Urząd Pracy w Legnicy, pl. Słowiański 1, V piętro, pok. 517</b>	
4.	<b>Centrum Edukacji i Pracy Młodzieży OHP w Legnicy, ul. Żeglarska 14, pok. 11</b>	
5.	<b>Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 2 w Legnicy, Środowiskowe Centrum Integracyjno-Profilaktyczne, ul. B. Chrobrego 13</b>	
6.	<b>Poradnia Psychologiczno – Pedagogiczna nr 1 w Legnicy, ul. Wrocławska ....., pok. ....</b>	