

GRA SZKOLENIOWA NA MIARĘ

I. Cele:	Prosimy o wpisywanie odpowiedzi w tej kolumnie:
1. Dlaczego potrzebna jest gra? Przed jakim problemem, zmianą, wyzwaniem stoi organizacja/zespół/uczestnicy?	gra ma „wyrwać z butów” potencjalnych pracodawców osób z niepełnosprawnością intelektualną, w zakresie potencjału takich osób, zainspirować do sprawdzenia ich (często ukrytego za stereotypami) potencjału. Powinna pokazać, że można zatrudnić z KORZYŚCIĄ, nie z altruistycznych pobudek, ich do różnych zadań, nie tylko najprostszych np. fizycznych prac. Ma wspomóc Agencje Pracy do poszukiwania stabilnego, satysfakcjonującego obie strony, zatrudnienia Osób z niep int. Powinna zmienić postawy pracodawców dot. zatrudniania Osób z niepełnosprawnościami intelektualnymi, z - „nie nadają się, bo mają jakieś dysfunkcje”, na „sprawdzę do czego mogą się przydać w mojej firmie”
2. Jakie cele ma spełniać (np. przekazanie określonej wiedzy, inspiracja, integracja)?	Inspiracja, zmiana postawy i nabycie wiedzy (to drugie opcjonalnie, bo w projekcie mamy narzędzia- Pudełko wiedzy i inspiracji- do przekazania wiedzy)
3. Na co głównie ma wpływać? Na jakie zachowania, postawy i kompetencje?	Na stereotypy dot zatrudniania osób z niepełnosprawnością intelektualną, zwiększyć motywację do zatrudnienia takich osób z wykorzystaniem ich rzeczywistego potencjału. Docelowo wesprzeć uzyskanie stabilnego zatrudnienia przez takie osoby
II. Grupa docelowa:	
1. Do kogo skierowana jest gra?	Pracodawców, szefów HR, pracowników HR, Hr biznes partnerów



Warsztaty dla zespołów i liderów



Spotkania integracyjno-szkoleniowe



Projektowanie gier



Edukacja dla organizacji pozabiznesowych

2. Czy gra będzie rozgrywana w grupach mieszanych (np. pod względem funkcji w organizacji, stanowisk, stażu pracy w organizacji, wieku itp.) ?	nie wiem, chcę to przegadać
3. Czy uczestnicy mają przyjmować role zbliżone, do tych, które pełnią w rzeczywistości czy też doświadczyć innych wyzwań?	jestem otwarta na propozycje, liczę, że wypłynie w trakcie Skype z R&D PGS, w/g mnie chyba lepiej jeśli będzie odrealniona np tak jak Game of change
III. Kontekst rozgrywania:	
1. W jakich okolicznościach gra będzie używana?	chcielibyśmy prowadzić rozgrywki - w trakcie konferencji HR, - organizować rozgrywki (podobnie jak Game of change w Younick) - wykorzystywać przez AZW w trakcie ich eventów - i ??
2. Ile czasu będzie dostępne na rozgrywkę?	jak najmniej :)
3. Jak liczna (minimalnie i maksymalnie) będzie grupa osób uczestniczących w rozgrywce?	nie mam zdania
4. Kto będzie prowadził grę?	przeszkolony moderator, do moderowania procesu i wniosków, pokierowania follow up/em
IV. Fabuła/Klimat	



Warsztaty dla zespołów i liderów



Spotkania integracyjno-szkoleniowe



Projektowanie gier



Edukacja dla organizacji pozabiznesowych

Jaka powinna być ogólna fabuła gry? Prosimy o zaznaczenie jednej z odpowiedzi.	<p>1. Metaforyczna (inna niż codzienna rzeczywistość uczestników) moim zdaniem ta wyłuszczona</p> <p>2. Realistyczna (świat gry powinien być wiernym modelem rzeczywistości uczestników)</p>
V. Preferowana forma gry: Prosimy o zaznaczenie jednej z odpowiedzi.	<p>a) analogowa (planszowe, karciane, zespołowe)</p> <p>b) komputerowa (komputer stacjonarny/laptop)</p> <p>c) mobilna (telefony, tablety)</p> <p>d) Inna:</p>
VI. Oczekiwany termin realizacji:	kwiecień/ maj 2018
VII. Zasoby przydatne do realizacji gry (linki do materiałów, plików, filmów, artykułów, itp.)	czy tu chodzi o moje inspiracje dla Państwa?
VIII. Kryteria ewaluacji: Po czym poznamy, że gra realizuje cele?	Jeśli po rozgrywce jakiś (50%? czekam na sugestie Państwa i z Inkubatora) procent uczestników wejdzie w proces rekrutacji w oparciu o swoje praktyki lub nasze narzędzia.
IX. Dodatkowe informacje:	



Warsztaty dla zespołów i liderów



Spotkania integracyjno-szkoleniowe



Projektowanie gier



Edukacja dla organizacji pozabiznesowych