

Będziesz musiał zagrać w grę z 7 misjami. Oto, czego nauczysz się po ukończeniu każdej misji:

MISJA 1. WEHIKUŁ CZASU

Pierwsza misja w grze wykonywana jest w bibliotece, gdzie gracz proszony jest o zapoznanie się z kilkoma źródłami informacji i uporządkowanie ich celem znalezienia najbardziej wiarygodnych danych na temat trendów dotyczących przyszłego świata pracy. Gracz musi przejrzeć i przyporządkować książki z listy do odpowiednich gatunków, takich jak poradniki, literatura ezoteryczna i beletrystyka, książki science-fiction, książki na temat futuryzmu, świata pracy i technologii, artykuły na temat rynku pracy, raporty i badania. Po ukończeniu pierwszej misji gracz powinien posiadać wiarygodne informacje na temat trendów na rynku pracy, które najprawdopodobniej będą kształtowały przyszłość świata pracy.

Wskazówka dla doradców zawodowych

Po wykonaniu pierwszej misji można prosić uczniów, by:

- zapoznali się z niektórymi źródłami i raportami wymienionymi na liście i zaprezentowali klasie/grupie, czego się dowiedzieli;
- znaleźli przykłady dotyczące fake newsów oraz innych/nowszych wiarygodnych źródeł informacji;
- wzięli udział w grze polegającej na ocenie wiarygodności informacji.

MISJA 2. WITAMY W PRZYSZŁOŚCI

Druga misja wiąże się z wehikułem czasu, który przenosi gracza w przyszłość. Futurystyczne środowisko roku 2050, do którego podróżuje gracz, obejmuje quizy dotyczące głównych trendów i wyzwań związanych z zawodami przyszłości.

Wskazówka dla doradców zawodowych

- Na przykład, gra Kahoot zawiera kilka pytań, które z powodzeniem mogą wykorzystać decydenci, doradcy zawodowi i uczniowie. Uczniowie mogą być także proszeni o stworzenie własnych Kahootów na temat źródeł informacji dotyczących rynku pracy, a następnie wykorzystanie pytań z quizów do promocji zabaw, dyskusji i ćwiczeń oceniających w klasie.
- Nauczyciele lub doradcy zawodowi mogą też prosić uczniów o znalezienie zawodów najbardziej zagrożonych automatyzacją i wzięcia udziału w debacie nad tym, czy roboty kradną miejsca pracy oraz jak się przygotować, by tego uniknąć. Dyskusja rozpoczęta w kontekście drugiej misji powinna zdecydowanie pomóc młodym osobom w samodzielnej analizie trendów na obecnym rynku pracy oraz odpowiednim zaplanowaniu własnej kariery dzięki refleksji, jakie zawody i umiejętności będą potrzebne w przyszłości, co powinno prowadzić też do świadomych decyzji w zakresie kariery.

MISJA 3. UMIEJĘTNOŚCI NA PRZYSZŁOŚĆ

Poznanie przyszłych zawodów i związanych z nimi umiejętności to główny temat trzeciej misji. Gracz w środowisku wirtualnym trafia przed ścianę, na której znajdują się ilustracje zawodów. Gracz proszony jest o zdobycie informacji na temat nowych zawodów (np. konsultant ds. detoksyfikacji technologii, przewodnik wycieczek kosmicznych, miejski rolnik, kierowca latającego samochodu) i połączenie ich z wymaganymi umiejętnościami. Musi zatem połączyć każdy z zawodów widocznych na ścianie z profilem umiejętności, wiedzy i cech charakteru zbudowanym w oparciu o katalog umiejętności i kompetencji. Dzięki temu trzecia misja może stymulować krytyczne myślenie o najpotrzebniejszych umiejętnościach w kontekście wykonywania określonych zawodów w przyszłości.

Wskazówka dla doradców zawodowych

Trzecia misja otwiera przed nauczycielami i doradcami zawodowymi kilka możliwości w związku z pracą w klasie oraz w trakcie sesji doradczych.

- Na przykład, nauczyciele mogą wykorzystać trzecią misję do przydzielenia uczniom konkretnych zadań obejmujących znalezienie nowych zawodów i opracowanie listy umiejętności, jakich będą one wymagały w przyszłości. Jeżeli ćwiczenie jest wykonywane przez

różne grupy uczniów jednocześnie, mogą się wymieniać profilami zawodowymi celem identyfikacji najpotrzebniejszych umiejętności.

- Innym pomysłem jest wymieszanie kilku umiejętności związanych z różnymi zawodami jak w puzzlach czy grach planszowych.
- Doradcy zawodowi również mogą korzystać z tego typu kreatywnych zadań, by rozpocząć dyskusję na temat najważniejszych umiejętności w ramach szeregu zawodów oraz tego, co to oznacza dla uczniów, z którymi pracują.

MISJA 4. DETEKTYW W PRZYSZŁOŚCI

Czwarta misja gry dotyczącej kariery FUTURE opiera się na pracy detektywistycznej w przyszłości. Użytkownicy platformy proszeni są o podzielenie zawodów na następujące trzy kategorie: zawody, które nadal będą istniały w przyszłości (np. lekarze, menadżerowie, psychologowie, artyści, opiekunowie, przedsiębiorcy, nauczyciele, sportowcy); zawody, które zostaną zautomatyzowane i całkowicie zmienione przez technologię (np. budowlańcy, funkcjonariusze policji drogowej, kierowcy taksówki, kontrolerzy biletów, żołnierze, sekretarki, księgowi, tłumacze); oraz zawody, które znikną lub będą wykonywane przez roboty (np. listonosze, stróżę, urzędnicy bankowi, górnicy, redaktorzy graficzni, statystycy, bibliotekarze, operatorzy centrów obsługi telefonicznej).

Wskazówka dla doradców zawodowych

- Po wykonaniu czwartej misji gracze mają czas na zastanowienie się nad „wiarą” tradycyjnych zawodów i przeanalizowanie różnych scenariuszy z nimi związanych, biorąc pod uwagę zidentyfikowane czynniki/trendy (np. prędkość automatyzacji i poziom umiejętności cyfrowych społeczeństwa; „czynniki ludzkie”, takie jak demografia populacji, kultura, akceptacja nowych technologii przez ludzi itp.). Tego rodzaju refleksja może stanowić ćwiczenie wykonywane w klasie lub pracę domową dla uczniów, by opracowali dalsze scenariusze, w których tradycyjne zawody są przekształcane ze względu na duże tempo automatyzacji i rosnące zapotrzebowanie na umiejętności cyfrowe we współczesnych społeczeństwach.
- Aby zachęcać do dalszej analizy tego procesu, doradcy zawodowi mogą prosić uczniów o przeanalizowanie zawodów w swoich rodzinach i ustalenie, czy z czasem ulegały one zmianom.
- Ćwiczenie to może mieć też formę wizyty studyjnej na wystawie muzealnej, indywidualnych badań w zakresie tradycyjnych zawodów i rzemiosł lub udziału w krajowych targach zawodowych, w trakcie których mowa jest o innowacyjnych miejscach pracy.
- Doradcy zawodowi mogą także przybliżyć swoim młodym klientom nieustającą transformację rynku pracy, zapraszając przedstawiciela innowacyjnego sektora/branży/przedsiębiorstwa, by opowiedział o zachodzących zmianach oraz ich wpływie na pracę.

MISJA 5. PRZESŁANIE DLA LUDZKOŚCI

Na tym etapie użytkownicy platformy wiedzą już, jak wygląda przyszłość, w związku z czym w piątej misji w grze są proszeni o wysłanie wiadomości do ludzkości. Podsumowując wiedzę i informacje zgromadzone w trakcie wcześniejszych misji, użytkownicy mają możliwość zwrócenia uwagi światowych przywódców i decydentów na kluczowe umiejętności, które będą najważniejsze dla młodych osób z pokolenia Z. Użytkownicy uzupełniają wiadomość własnymi opiniami na temat umiejętności, które będą wymagane w przyszłości, rodzajów pracy, które będą odgrywały największą rolę oraz rodzajów zawodów, które będą najważniejsze na rynku pracy. Wiadomości dla ludzkości mogą być pisane przez graczy samodzielnie lub w niewielkich grupach powstałych w środowisku szkolnym lub w ramach doradztwa.

Wskazówka dla doradców zawodowych

Zadanie to może stymulować dyskusję na temat treści wiadomości, co pomaga dzielić się osobistymi opiniami i weryfikować ich słuszność w oparciu o przegląd literatury dokonany w trakcie pierwszej misji w grze w związku z najpotrzebniejszymi umiejętnościami do skutecznego wykonywania zawodów

przyszłości. Uczniów można także zachęcać do pozostawienia w kapsule czasu własnego przesłania dla ludzkości.

MISJA 6. ZAWODY PRZYSZŁOŚCI

Po powrocie do roku 2020 użytkownicy platformy muszą się zmierzyć z szóstą misją. Aby ją wykonać, muszą wziąć udział w konkursie dotyczącym zawodów przyszłości, przygotowując krótką, prezentację, esej lub film na temat zawodu przyszłości, który jeszcze nie istnieje. W zależności od wyobraźni uczniów, dane nowe zawody mogą obejmować takie propozycje jak operator zautomatyzowanego sprzętu rolniczego, bioetyk, cyberdetektyw, inżynier przechowywania energii, nauczyciel gier, konsultant zdrowotny dla osób starszych, lekarz internetowy, technolog recyklingu, projektant protez i implantów robotycznych, artysta naukowy, menadżer podróży kosmicznych czy ekolog miejski.

Wskazówka dla doradców zawodowych

Następnie zgłoszone pomysły na zawody można wykorzystać w różnych kontekstach (w klasie, w trakcie sesji doradczych i wydarzeń publicznych) jako przyczynek do sesji burzy mózgów i generowania dalszych pomysłów. Na przykład, uczniowie mogą zostać poproszeni przez nauczycieli lub doradców zawodowych o opracowanie zawodu przyszłości, jaki chcieliby wykonywać, w bardziej kreatywny sposób: rysując ilustracje, nagrywając film lub biorąc udział w debatach nad tym, co by się stało, gdyby wszystkie zawody zostały zautomatyzowane i jakie konsekwencje by to miało dla życia, jakie znają.

MISJA 7. WIADOMOŚĆ DO SIEBIE SAMEGO W PRZYSZŁOŚCI

Gra FUTURE kończy się autorefleksją, w ramach której użytkownicy platformy wysyłają wiadomość do siebie w przyszłości. W trakcie siódmej i ostatniej misji w grze uczestnicy mają możliwość wybrania konkretnego momentu w przyszłości, w którym otrzymają wiadomość. Dzięki temu mogą przemyśleć wszystkie informacje zdobyte w trakcie gry i wyciągnąć wnioski oraz podzielić się refleksjami ze sobą w przyszłości.

Wskazówka dla doradców zawodowych

Ponadto wiadomości te mogą stanowić cenne materiały dla nauczycieli i doradców zawodowych w trakcie lekcji i sesji doradczych. Oparte na refleksji dyskusje pomagają uczniom, otwierając przestrzeń dla lepszych decyzji dotyczących kariery i zapewniając lepsze wyniki w nauce dzięki grom edukacyjnym.