ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Το Escape Room «Συνέντευξη Εργασίας»

Αυτή η δραστηριότητα χωρίς σύνδεση μετατρέπει τη συχνά εκφοβιστική διαδικασία προετοιμασίας για συνέντευξη εργασίας σε μια συναρπαστική, χαμηλής πίεσης εμπειρία "Escape Room". Χρησιμοποιώντας χάρτινους φακέλους "Key Master" που περιέχουν παζλ και παιχνίδια αντιστοίχισης, οι συμμετέχοντες εργάζονται συλλογικά για να αποκρυπτογραφήσουν τις αγγελίες εργασίας και να χαρτογραφήσουν τις δικές τους προσωπικές εμπειρίες ζωής σε επαγγελματικές δεξιότητες. Με τη φυσική ταξινόμηση και φιλτράρισμα πληροφοριών, οι μαθητές χτίζουν αυτοπεποίθηση και πρακτικές δεξιότητες απασχολησιμότητας, ενώ εφαρμόζουν φυσικά έννοιες υπολογιστικής σκέψης - όλα αυτά χωρίς τη χρήση ψηφιακών συσκευών.

Ομάδα-στόχος

- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
- ☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες δια βίου μάθησης / κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

- Να προετοιμαστούν για ευκαιρίες απασχόλησης αποκρυπτογραφώντας αγγελίες εργασίας.
- Να ταιριάξουν τις προσωπικές εμπειρίες ζωής με τις επίσημες εργασιακές δεξιότητες.
- Να χτίσει αυτοπεποίθηση σε ένα δομημένο, υποστηρικτικό περιβάλλον συνέντευξης.

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας

- ☐ Δημιουργικότητα
- ☐ Κριτική σκέψη
- ☑ Επίλυση προβλήματος
- ☑ Επικοινωνία

Co-funded by the European Union

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Επαγγελματική εξέλιξη, απασχολησιμότητα και επικοινωνιακές δεξιότητες

Διάρκεια

90 λεπτά

Επίπεδο

Ενδιάμεσο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

- ☑ Αποσύνθεση
- ☑ Αναγνώριση προτύπων
- ☑ Αφαίρεση
- ☐ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

- ☑ Παιχνιδοποίηση
- ☑ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
- ☑ Συνεργατική μάθηση
- ☑ Βιωματική μάθηση

- ☐ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας

- ☑ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
- ☐ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
- ☐ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας

- ☑ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
- ☑ Πρωτοβουλία και αυτονομία
- ☐ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
- ☐ Παραγωγικότητα
- ☐ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με το τέλος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:

- Προσδιορίσουν τουλάχιστον τρεις βασικές δεξιότητες που κρύβονται σε μια πυκνή αγγελία εργασίας.
- Προετοιμάσουν δομημένες, σχετικές απαντήσεις χρησιμοποιώντας προσωπικές εμπειρίες ζωής.
- Εκτελέσουν μια βασική, σίγουρη συνέντευξη παιχνιδιού ρόλων.

Σημειώσεις

- Απαιτούμενα υλικά: Έντυπες, απλοποιημένες αγγελίες εργασίας, φάκελοι "Key Master" (ο καθένας περιέχει ένα παζλ ή ένα παιχνίδι που ταιριάζει), ένα χρονόμετρο (για την αίσθηση του δωματίου απόδρασης με παιχνίδια) και βασικά αντικείμενα (όπως μια ετικέτα ονόματος, ένα πρόχειρο).
- Σημειώσεις διαμεσολαβητή: Ο όρος "Escape Room" χρησιμοποιείται για παιχνιδοποιημένη δέσμευση, αλλά το περιβάλλον πρέπει να παραμένει ιδιαίτερα υποστηρικτικό και χαμηλής πίεσης. Τα "παζλ" πρέπει να είναι διαισθητικά (π.χ. αντιστοίχιση μιας εικόνας εργαλείων με "δεξιότητες συντήρησης" ή ταξινόμηση προηγούμενων εμπειριών σε "σχετικές" και "μη σχετικές" στοίβες). Βεβαιωθείτε ότι το τελικό παιχνίδι ρόλων δίνει έμφαση στη θετική ανατροφοδότηση και στον εορτασμό των δεξιοτήτων χωρίς εισιτήριο.

Εισαγωγή και η πρόκληση (10 λεπτά).

Προετοιμάστε τη βάση για το «Escape Room». Ξεκινήστε το χρονόμετρο για να δημιουργήσετε μια διασκεδαστική, παιχνιδοποιημένη ατμόσφαιρα. Παρουσιάστε τη βασική πρόκληση στα ζευγάρια: «Αποδείξτε ότι έχετε τις δεξιότητες που κρύβονται σε αυτήν την αγγελία εργασίας χρησιμοποιώντας μόνο τις προηγούμενες εμπειρίες της ζωής σας για να «ξεκλειδώσετε» την τελική προσφορά εργασίας».

Βήμα 1: Αποσύνθεση - Αποκωδικοποίηση της διαφήμισης

Μοιράστε τον πρώτο φάκελο "Key Master" που περιέχει μια πυκνή, βαριά αγγελία εργασίας. Δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να διαβάσουν και να αναλύσουν τη γενική περιγραφή της θέσης εργασίας σε ατομικές, εφαρμόσιμες δεξιότητες (π.χ. διαχωρισμός των "λειτουργιών στο σπίτι" σε "χαμόγελο στους πελάτες", "χειρισμός μετρητών" και "καθαρισμός τραπεζιών").

Διάρκεια περίπου 20 λεπτά

Βήμα 2: Αναγνώριση προτύπων - Διαβάζοντας τον συνεντευκτή

Μοιράστε τον δεύτερο φάκελο. Αυτό το παζλ ζητά από τους συμμετέχοντες να ταιριάξουν κοινές ερωτήσεις συνέντευξης συμπεριφοράς με τα κρυφά θέματα που αντιπροσωπεύουν. Καθοδηγήστε τους να αναγνωρίσουν μοτίβα—για παράδειγμα, προσδιορίζοντας ότι ερωτήσεις όπως «Πες μου για μια στιγμή που διαφώνησες...» ή «Πώς χειρίζεσαι έναν δύσκολο πελάτη;» όλες μοιράζονται το ίδιο υποκείμενο μοτίβο: *επίλυση συγκρούσεων*.

Διάρκεια περίπου 20 λεπτά

Βήμα 3: Αφαίρεση - Φάκελος 3 - Ταξινόμηση της ιστορίας σας

Μοιράστε τον τρίτο φάκελο, ο οποίος περιέχει κάρτες ταξινόμησης. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναλογιστούν τις δικές τους εμπειρίες ζωής και να τις ταξινομήσουν φυσικά σε δύο στοίβες: «Σχετικές με αυτή τη δουλειά» και «Μη σχετικές». Πρέπει να εξασκηθούν στην αφαίρεση επιλέγοντας *μόνο* τις εμπειρίες που ισχύουν άμεσα για τις αποκωδικοποιημένες δεξιότητες, αφήνοντας έξω άσχετες (αν και ενδιαφέρουσες) προσωπικές ιστορίες.

Διάρκεια περίπου 20 λεπτά

Co-funded by the European Union

Βήμα 4: Το «Στάδιο του Αφεντικού» και ο Απολογισμός (Βιωματική Μάθηση)

Το τελικό στάδιο για να «αποδράσετε από το δωμάτιο» είναι ένα παιχνίδι ρόλων. Χρησιμοποιώντας τα βασικά στηρίγματα (ετικέτες ονομάτων, πρόχειρα), τα ζευγάρια εναλλάσσονται ως συνεντευκτής και συνεντευξιαζόμενος, χρησιμοποιώντας τις συγκεκριμένες ιστορίες που φιλτράρουν στο Βήμα 4. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα σταματώντας το χρονόμετρο, γιορτάζοντας την «απόδρασή» τους (προσφορά εργασίας) και ενημερώνοντας πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτά ακριβώς τα βήματα πριν από μια πραγματική συνέντευξη.

Διάρκεια περίπου 20 λεπτά

Το Escape Room
«Συνέντευξη Εργασίας»