

4.	Mi a neve az Európai Bizottság oktatási, képzési, ifjúsági és sport programjának?	ERASMUS+
5.	Hány éves korig tart a tankötelezettség Magyarországon?	18 éves korig (korábban 16)
6.	Minek a rövidítése az EVS?	Európai Önkéntes Szolgálat (European Voluntary Service)
7.	Hogy nevezzük azt az önéletrajz kiegészítő dokumentumot, ami a motivációról, valamint a megpályázott munkakörre való alkalmasságról szól?	Motivációs levél
8.	Mi az elsődleges információforrás magyarországi felsőoktatással kapcsolatban?	www.felvi.hu
9.	Hogy nevezzük azt a munkavégzést, ami az adózási és a munkaügyi jogszabályokkal nem összeegyeztethető?	Illegális (fekete) munka
10.	Mi az a kifejezés, ami személyes fejlődést, sikert és eredményességet jelent egy kiválasztott területen?	Karrier
11.	Mi a latin rövidítése annak a dokumentumnak, mely a személy tapasztalatait és képesítéseit írja le?	CV
12.	Mit jelent a „civil szervezet” kifejezés?	Nem-kormányzati szervezetek, önkéntes szervezetek, nonprofit szervezetek

Lehetséges vitapontok:

A beszélgetést a játék menete határozza meg. A játékosok friss élményeinek és új ismereteinek erősítése céljából a moderátornak figyelemmel kell kísérnie a játék menetét és a felmerült szituációkhoz kell a kérdéseit alakítania. A moderátor a beszélgetés alatt a játék során szerzett tapasztalatok megértését is fel tudja mérni, tehát ez egy visszacsatolás is lehet mindenki számára.

1. Milyen volt a pályautad a játékban?
2. Mennyire különbözőek voltak a játék egyes szakaszai („*Tanulás*”, „*Álláskeresés*”, „*Munka világa*”, „*Pályamódosítás*”)? Milyen más karriert támogató lépéseket tudnál említeni?
3. Hogyan gyűjtötted össze a pontjaidat? Miért választottad az adott kategóriákat a pontok gyűjtéséhez? Mi a véleményed arról, hogy bizonyos kategóriák több vagy kevesebb pontszámot érnek, mint mások? Törekedtél arra, hogy az „értékesnek vélt” kategóriák szerint gyűjtsd a pontjaidat?
4. Hogyan hoztál döntéseket? Mi motivált arra, hogy elfogadd a kihívásokat vagy olyan döntéseket hozz, amelyek nehézséget jelentettek számodra?
5. Odafigyeltél mások pályautjára is? Mit vettél észre?
6. Megpróbáltál versenyezni más játékosokkal vagy csak a saját utadat jártad? Mit jelent számodra a versenyzés?
7. Fontos a karrier megtervezése? Milyen szerepet játszik a véletlen vagy egy váratlan lehetőség ebben a folyamatban?

Az én utam

A társasjáték mint forma a fiatalok szabadidős tevékenysége alapján került kiválasztásra. A társasjátékok visszanyerik népszerűségüket, könnyen érthetőek és ösztönzők. Ez a játék azzal a céllal készült, hogy segítse a játékosokat a döntéshozatali készségek, valamint a stratégiai és kritikus gondolkodás gyakorlásában. A játék során a szereplők különböző területeken mutatkoznak be, nem csak a saját útjukat képesek figyelemmel kísérni, hanem más résztvevőkéit is. A játék befejezése után a szereplők beszélgetéseket folytatnak, aminek során áttekintik a játék menetét, valamint megosztják tapasztalataikat.

Időtartam: 1 óra a játékra és 30 perc beszélgetésre

Játékosok létszáma: 3 csapat, mindegyik 4-4 fővel vagy egyénileg 2, 3 vagy 4 fővel. Moderátor jelenléte szükséges!

Csapatjáték esetén fontos, hogy az egyes csapatok közös álláspontokat alakítsanak ki a játék során.

Leírás:

Minden csapat dob a kockával. A játékosok ennek megfelelően lépnek előre. A tábla jelölései szuggesztívek, a játékosok tudják, mit kell tenniük és hány pontot szereztek már, amikor bizonyos mezőkhöz érkeznek. A tábla tartalmaz olyan mezőket is, melyekre lépve a játékosoknak kártyát kell húzniuk (pl. nehézség, kihívás). Minden egyes döntéssért bizonyos pontszám jár.

A játékosok a pontszámuk növekedését egy papíron vezetik, (a játék tartalmaz ehhez mintákat, azonban a játékosok is leírhatják maguknak a következő kategóriákat: „*pénz*”, „*tapasztalat*”, „*hírnév*”, „*egészség*”, „*idő*” és „*boldogság*”). A teljes pontszám nem igazán fontos, mivel minden kategória pontjait külön kell számolni.

A játék akkor ér véget, ha legalább egy csapat/játékos eléri a „*cél*” mezőt. Ha például csak három mező van vissza és a játékos 6-ost dob, akkor nem kell újra dobnia, hanem áthalad a „*cél*” mezőn és ezzel befejezi a játékot. A győztes extra pontokat kap (2 pontot kategóriánként, valamint 600 eurót.) A játékot a befejezés után meg kell vitatni a szereplők között, a felmerülő kulcsfontosságú döntésekre helyezve a hangsúlyt. A vitát szakember vezesse le: pályatanácsadó, pedagógus, mentor, stb.!

A beszélgetés ne csak magáról a játékról szóljon, hanem a pontokat jelentő kategóriákról is. A tábla a karrier alkotórészeit tartalmazza (a *Tanulást* a zöld mezők jelölik, az *Álláskeresést* a narancssárga mezők, a *Munka világát* a citromsárga kockák, a *Pályamódosítást* pedig a világosbarna mezők.) Ezeket mind figyelembe kell venni. Minden játékosnak egy rövid beszámolót kell tartania a pályautjáról, melyben beszél azokról a témákról, amelyekkel szembesült; sikerekről, nehézségekről, kihívásokról, lehetőségekről, stb.

Egyes témakörök vitapontjai:

Pénz (€ Money)

Amikor erről beszélünk fontos kiemelni, hogy a pénz nem az egyetlen tényező, mely hozzájárul az általános pályaelégedettséghez. A pénz egyáltalán nem elegendő ahhoz, hogy az ember jól érezze magát. Azonban fontos, hogy a munkánkért megkapjuk a megfelelő jutalmazást. Ennél a kritériumnál fel kell tennünk a kérdést: hogyan érzik magukat az emberek, ha növekszik a pénzük és ettől nagyobb biztonságban érzik-e magukat? Mit jelent a pénz a diákok számára? Hogyan függ össze a pénz a pályauttal?

Tapasztalat, (Experience, „like” szimbólum)

Ez a kategória szorosan összefügg a karrierrel, ezért fontos megjegyezni, hogy a tapasztalat bizonyos események megélésével egy idő után, bizonyos döntések meghozatalát követően fog megjelenni. Néha a tapasztalat sokkal fontosabb a pénznél. Ezért a vita során célszerű elmagyarázni a diákoknak, mit jelent a tapasztalat és hogyan függ ez össze a pénzzel és a karrier lehetőségekkel. Ki kell emelnünk azt is, hogy a tapasztalatot nem csupán a helyes döntésekkel lehet megszerezni, hanem a hibákból, a nehézségekből, a bukásokból is sokat lehet tanulni. Tapasztalat szerezhető, ha szembesülünk bizonyos dolgokkal, tanulunk a saját vagy mások hibáiból. Meg lehet kérdezni a játékosoktól, hogyan értelmezték a tapasztalat kategóriát. Érezték-e, hogy döntéseik hozzájárultak bizonyos készségeik fejlődéséhez? Ki tudnak-e emelni egyes készségeket, amelyeken a játék során változtatni tudnak és a játék melyik része járult hozzá ehhez? Hogyan függhet ez össze a mindennapi életükkel és miképp tudják ezt hasznosítani az életben?

Hírnév (Reputation, „száj” szimbólum)

Ez a kategória a munka során az önbecsülésre és mások megbecsülésére vonatkozik. Ez egy fontos értékelési rendszer a szakmai pályán való csúcsra jutáshoz. Akkor szerzünk a „**hírnév**” kategóriában pontokat, ha olyan helyes döntést hozunk, mely a többiek számára mintaként szolgál. Akkor kaphatunk még pontokat, ha kitartunk a hitünk és a lelkiismeretünk mellett, méltósággal végrehajtjuk a feladatunkat, ezáltal kivívjuk mások elismerését. A játékban a „**hírnév**” egy nagyon fontos pontszámnövelő kategória, mivel segít a fiatalok figyelmét felhívni arra, hogy ez fontos tényező a pályautjuk során. Érdekes megemlíteni azt is, hogy a „**hírnév**” nem kötődik a pénz mennyiségéhez. Jó kérdés az is, hogy vajon a tapasztalat befolyásolja-e a hírnevet? Mit jelent vajon a „**hírnév**” a fiatalok számára és hogyan lehet erre szert tenni? A játék során szerzett tapasztalatok egy beszélgetés alapját képezhetik.

Égészség (Health, „gyógyszertár” szimbólum)

Az „**egészség**” kategóriát azzal a céllal választottuk be a játékba, mert tudatosítani szeretnénk a fiatalokban, hogy nélküle a karriernek és a munka sikereknek semmi értékük nincs. A céljaink elérése érdekében törődni kell a fizikai és az érzelmi egészséggel. A játék során az „**egészség**” kategória olyan helyzetekben jelenik meg, amikor a stressz és a külső nyomás okait és következményeit kell mérlegelni vagy a munka- és a szabadidő közötti egyensúlyt kell figyelembe venni. Ily módon az ifjúság megtudja, milyen fontos a szakmai tevékenységek során is vigyázni az egészségi állapotra. Amikor az egészséggel kapcsolatos témákról beszélgetünk, megkérdezhetjük őket, hogy ezt figyelembe vették-e bizonyos döntések meghozatalakor és léptek-e az „**egészség**” tényező irányába. Hogy lehet ezt a valós életre lefordítani? Hogyan kerülhetjük el a súlyos egészségügyi problémákat? Megéri-e a karrier és a hírnév érdekében vállalni a rossz egészségi állapotot?

Idő (Time, „óra” szimbólum)

Ez a kategória a szabadidő mennyiségét jelenti. Nagyon fontos egyensúlyt tartani a szabad- és a munkaidő között. Ez a faktor lehetőséget ad arra, hogy beszélgessünk az idő szerepéről az életünkben és arról, hogy vajon mindig van-e elegendő időnk. Mivel tudjuk eltölteni a szabadidőt? Helyes-e az, ha az időnk nagy részét szakmai tevékenységekkel töltjük el, megfelelkezve a családunkról, a kikapcsolódásról, a személyes fejlődésünkről és a hobbiokról?

Boldogság (Happiness .

Ezt a kategóriát azzal a céllal tettük a játékba, hogy megmutassuk a jelentőségét az önmagunkkal és a környezetünkkel való elégedettségnek. Ezt önkitaljesedéssel és a céljaink megvalósítására való törekvéssel érjük el. A „**boldogság**” mint tényező a játékban különböző élményeken keresztül fejeződik ki (pl. utazások, rendkívüli kihívások, megküzdés a személyes félelmeinkkel és több tapasztalat gyűjtése.)

A beszélgetés alatt megkérdezhetjük a játékosokat arról, mi jelenti számukra a boldogságot, mikor érezték boldogságot a játék során és vajon ez állandóan a pénzzel áll-e összefüggésben? A boldogságról való beszélgetés alatt más egyéb szempontokat is megemlíthetünk (élmény, hírnév, egészség).

Kártyák:

Amikor a játékos a Kihívás vagy a Nehézség mezőhöz ér, egy kártyát kell húznia. A kártya egy szituációt tartalmaz, mely ad vagy elvesz bizonyos pontszámot (*Pénz, Tapasztalat, Hírnév, Egészség, Idő és Boldogság*). Utána a kártyákat visszateszik a helyükre, azonban a későbbi beszélgetés miatt fontos, hogy emlékezzünk rájuk. A játékosoknak a szerzett pontjaikat vezetniük kell.

Kihívás: Ezek a kártyák különböző karrier és fejlődési lehetőségeket tartalmaznak. A játékosok választhatnak a felkínált lehetőségek közül és pontokat gyűjthetnek. A kártyákon leírt helyzetek megoldásai segítenek a kritikus gondolkodáshoz és a stratégiai gondolkodáshoz szükséges készségek fejlesztésében. Egyes kihívásoknak „**ára**” van, tehát a játékosoknak bizonyos további pontok megszerzése érdekében mérlegelni kell az adott helyzetet.

Nehézség: Ezek a balszerencsével és az előre nem látható eseményekkel kapcsolatos kártyák, pontokat veszítenek el velük a játékosok.

Kérdés kártyák: Ezekkel a játékosok a „**tapasztalat**” kategóriában szerezhetnek további pontokat. A pontszám attól függ, mennyire nehéz kérdést kapnak. Amikor a játékosok a kérdés mezőhöz érnek, eldönthetik, hogy megpróbálják megválaszolni a kérdést vagy sem. Minden kártyán fel van tüntetve, hogy mennyi pont gyűjthető vagy hibás válasz esetén hány pontot kell levonni a „**tapasztalat**” kategóriában. A moderátornak figyelmeztetnie kell a játékosokat erre! A kérdések a pályaválasztásra, a szakmai fejlődésre és a munkaerőpiacra vonatkoznak. A tanácsadó, moderátor vagy pedagógus ellenőrzi a válaszokat.

A kérdéseket és a válaszokat az alábbi táblázat tartalmazza:

No.	Kérdés	Válasz
1.	Milyen információért fordulhatsz a Euro-guidance Központhoz?	Az Európai Unió tagországainak képzési rendszerei, különböző támogatási és ösztöndíj lehetőségek, egyes szakterületek gyakornoki programjai
2.	Melyik az Európában használt egységes önéletrajz formátum?	Europass
3.	Hogy nevezik az év egy bizonyos időszakában végzett ideiglenes munkát?	Szezonális munka