



+ EWALUAKCJA
INSTRUKCJA

CEL GRY:

Celem gry jest dokonanie ewaluacji Systemu pracy z kadrą w hufcu oraz zaplanowanie działań na przyszłość w tych obszarach, które nie funkcjonują prawidłowo.

ELEMENTY GRY:

- Plansza – 1 szt. (druk jednostronny na formacie A3)
- Schemat z elementami Systemu pracy z kadrą i procesem jego działania (druk na formacie A4).
- Kolorowe wycinki kół w 6 kolorach – 6 szt. (druk jednostronny na formacie A3)
- Karty pytań w 6 kolorach – 43 szt. (druk dwustronny na formacie A4)
- Karty danych szare – 13 szt. (druk dwustronny na formacie A4)
- Karty głosu szare – komplet 5 szt. dla każdego uczestnika gry (druk dwustronny na formacie A4, należy wydrukować tyle razy, ilu będzie graczy)
- Karty wniosków w 6 kolorach – 6 szt. (druk dwustronny na formacie A4)

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Gra powinna zostać przeprowadzona przez mistrza gry – osobę, która bardzo dobrze zna i rozumie System pracy z kadrą i będzie potrafiła wyjaśnić kwestie z nim związane uczestnikom gry. Mistrz gry może równocześnie brać udział w grze na prawach uczestnika. Na niektórych kartach pytań znajdują się pytania do dyskusji, które mistrz gry powinien odczytać - mogą być pomocne w trakcie dyskusji nad danym zagadnieniem.
2. Wszystkie elementy gry wydrukujcie (zgodnie z wytycznymi powyżej) i wytnijcie.
3. Zapoznajcie się z kartami danych - może je uzupełnić mistrz gry przed jej rozpoczęciem lub można je uzupełniać w trakcie rozgrywki (zależnie od wiedzy grających i dostępności informacji zawartych na tych kartach). Przed rozpoczęciem gry ułóżcie karty w zakryty stos, zgodnie z kolejnością alfabetyczną oznaczeń (A-M).
4. Karty pytań posortujcie kolorami kart i ułóżcie w zakrytym stosie w kolejności (na niektórych kartach znajdują się alfabetyczne oznaczenia A-M, należy zadbać o zachowanie kolejności alfabetycznej, sortując karty w poszczególnych kolorach – to ułatwi rozgrywkę):
 - WDRAŻANIE I EWALUACJA SYSTEMU PRACY Z KADRĄ,

- POZYSKIWANIE KADRY,
- KSZTAŁCENIE KADRY,
- WSPIERANIE KADRY W PEŁNIENIU FUNKCJI,
- EWALUACJA,
- SAMOKSZTAŁCENIE I PRACA NAD SOBĄ.

5. Każdy gracz otrzymuje zestaw 5 kart głosu, składający się z kart o treści:

- TAK,
- NIE,
- RACZEJ TAK, ALE...,
- RACZEJ NIE, ALE...,
- NIE ROZUMIEM PYTANIA.

6. Planszę oraz pasujące do niej kolorowe wycinki kół połóżcie na środku, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Wycinki warto posortować kolorami. Możecie przygotować również klejącą masę (np. patafix) do przymocowania wycinków kół do planszy. Obok planszy warto położyć schemat z elementami Systemu pracy z kadrą i procesem jego działania – dla przypomnienia.

7. Jeden z graczy zostaje mianowany skrybą - otrzymuje długopis i karty wniosków. Zadaniem skryby będzie uzupełnianie kart przez notowanie wniosków, które pojawią się w dyskusji podczas trwania gry. Zapisane wnioski stanowią najbardziej istotny element podsumowania gry.

PRZEBIEG GRY:

1. Pierwszy gracz odkrywa pierwszą kartę pytań i odczytuje na głos jej treść. Następnie wszyscy gracze udzielają odpowiedzi na pytanie (kierując się wyłącznie swoją wiedzą i opinią o danym temacie), poprzez wybranie odpowiedniej karty głosu i położenie jej zakrytej przed sobą.

2. Kiedy wszyscy gracze wyłożą swoje karty głosu, odkrywają je jednocześnie i podsumowują uzyskany efekt:

- a. W przypadku otrzymania jednakowych odpowiedzi pozytywnych (tylko karty „TAK”) rundę uznaje się za zakończoną. Mistrz gry powinien ją krótko podsumować, komentując pozytywnie działania realizowane w hufcu w danym obszarze. Należy wybrać wycinek koła

w takim samym kolorze jak karta pytania i zakryć nim część odpowiedniego koła na planszy. Poprzez zakrywanie kolejnych elementów koła odpowiadającemu danemu obszarowi tematycznemu uczestnicy gry w obrazowy sposób będą mogli ocenić na ile System pracy z kadrą działa ich środowisku.

- b. W przypadku różnic w odpowiedziach gracze mają czas na dyskusję i uzasadnienie swojej odpowiedzi. Efekt końcowy rundy zależny jest od wyniku dyskusji i znalezienia wspólnej odpowiedzi (w ostateczności można posłużyć się głosowaniem). Jeśli ostateczna odpowiedź będzie inna niż „TAK”, nie zakrywa się koła kolejnym wycinkiem i pozostaje on pusty. Tu szczególnie ważne jest wynotowanie wniosków płynących z dyskusji i odpowiedź na pytanie jakie działania powinny zostać w hufcu podjęte w danym obszarze.
 - c. W przypadku pojawienia się karty „NIE ROZUMIEM” zadaniem mistrza gry jest wyjaśnienie wątpliwości związanych z pytaniem. Następnie osoba, która wyłożyła kartę „NIE ROZUMIEM” powinna wybrać jedną z pozostałych 4 kart odpowiedzi. Gra jest kontynuowana dalej wg opisu w punkcie 2a lub 2b.
3. Jeżeli na karcie pytania znajduje się oznaczenie literowe, przed jej przeczytaniem należy odkryć odpowiednią kartę danych (z tą samą literą). Jeżeli karty danych nie zostały uzupełnione przed grą, należy to zrobić po ich odkryciu a następnie przeczytać pytanie z karty pytań. Do rzetelnej oceny niektórych pytań potrzebne są konkretne informacje – i tu karty danych mają pomóc uczestnikom gry w wyborze odpowiedzi.
4. Gra kończy się wraz z wyczerpaniem stosu kart pytań.
5. Podsumowanie gry:
- a. Koła obszarów na planszy częściowo lub w całości zakryte kolorowymi wycinkami jasno pokażą, które obszary najlepiej w hufcu działają a nad którymi należałoby mocniej pracować.
 - b. Najważniejszym elementem podsumowania jest zaprezentowanie wniosków spisanych przez skrybę. Powinny one posłużyć w dalszej pracy nad wdrażaniem Systemu pracy z kadrą w hufcu i zostać wykorzystane w przyszłych działaniach przez komendę hufca i kadrę hufca. Warto je również przekazać do członka komendy chorągwi ds. pracy z kadrą, jeśli do realizacji tych działań będzie potrzebne wsparcie z poziomu chorągwi.