**Sukces gorzowskich doradców zawodowych**

Gra miejska z zakresu rynku pracy i poradnictwa zawodowego "Młodzież na START" była efektem półrocznej intensywnej pracy doradców zawodowych z Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej   
w Gorzowie Wlkp., Interwizji Poradnictwa Zawodowego i Zespołu ds. Monitorowania i Ewaluacji Forum Poradnictwa Zawodowego. Wspólna zabawa odbyła się w ramach Ogólnopolskiego Tygodnia Kariery pod hasłem   
"Ja na rynku pracy: moje talenty i moje kompetencje!".



Z naszej inicjatywy 19 października jedenastopiętrowy budynek M34 Manhattan Business Center stał się planszą gry miejskiej "Młodzież na START". Rozgrywającymi i walczącymi o miejsce na podium była wyselekcjonowana grupa 40 osób - uczniów drugich klas z 8 gorzowskich szkół średnich: IV i III Liceum Ogólnokształcące, Zespół Szkół Gastronomicznych, Zespół Szkół Budowlanych i Samochodowych, Zespół Szkół Ekonomicznych, Zespół Szkół Elektrycznych, Zespół Szkół Mechanicznych i Zespół Szkół Odzieżowych. Wszyscy uczestnicy zostali uroczyście przywitani i poinformowani o zasadach gry. Zadaniem uczestników było wykonanie   
13 zadań rozmieszczonych w 10 punktach kontrolnych określonych w czasie o charakterze manualnym, sprawnościowym, logicznym, pamięciowym, komunikacyjnym i zawodoznawczym. Drużyny przez cztery godziny mierzyły się ze swoją wiedzą, intuicją, sprytem i kreatywnością.



Kreatywność uczestników została potwierdzona już w pierwszym etapie gry. Grę rozpoczął festiwal strojów zawodowych, które stały się znakiem rozpoznawczym drużyn. Na wybiegu królowali: lekarze, technicy samochodowi, maklerzy giełdowi, elektrycy, informatycy, mechatronicy, kucharze, logistycy, fryzjerzy i nauczyciele przedmiotów: geografii, biologii, matematyki i wychowania fizycznego. I to właśnie drużyna z IV Liceum Ogólnokształcącego (nauczyciele) zostali docenieni i wyróżnieni nagrodą w postaci vouchera na pole golfowe.   
W ich prezentacji była wiedza, humor, ciekawy przekaz i dbałość o szczegóły.

Ważnym elementem gry była dobra kondycja fizyczna uczestników i wygodne obuwie. W biurowcu drużyny mogły poruszać się tylko pieszo, a trzy windy stały się obiektem westchnień. Nie sposób zliczyć ilości schodów, które pokonali, aby dotrzeć do upragnionego celu - mety, która znajdowała się na jedenastym piętrze. Dbając o prawidłowy poziom energii każdy uczeń otrzymał butelkę wody i batona. Z kolei na mecie na uczestników czekał poczęstunek. Z pewnością nikt głodny nas nie opuścił. Zadbali o to Partnerzy, którym za pomoc poczęstunku serdecznie dziękujemy:

1. **Restauracja „Pasja”**
2. **PPUH-Witnica „SŁAWEK”**
3. **Studio Kulinarne Gastronomika**

Zadanie, które wskrzesiło w drużynach ogrom adrenaliny, rywalizacji, potu i wypieków to poszukiwanie ukrytej koperty, z trasą i kartą drużyny, które zostały schowane w wielkim sklepie meblowym. Wszyscy poszukiwacze kopert zaprezentowali dużą bystrość, spostrzegawczość i czujność. Doskonały zmysł obserwacji i dedukcji przyczynił się   
do odnalezienia upragnionych kopert. I od tego momentu drużyny ruszyły zdobywać punkty. Rywalizacja nabrała tempa i rumieńców.

Atutem gry było zaangażowanie 10 pracodawców, którzy przygotowali punkty kontrolne:

1. **Salon Rowerowy „Piątek” P.H.U. EVIALA**
2. **Pro Medica Centrum Zaopatrzenia Medycznego**
3. **KDK Centrum Fitness Sp. z o.o.**
4. **Restauracja Fitness Anita Stefanowicz**
5. **Pro Lingua Grzegorz Załoga**
6. **Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej**
7. **Centrum Neuroterapii i Neurorehabilitacji Magdalena Mazur**
8. **Klinika Urody Madam**
9. **RMF Maxxx**
10. **Lider Meble**

W tym miejscu pragniemy bardzo gorąco podziękować Partnerom za aktywny udział, poświęcony czas pomimo obowiązków zawodowych i współpracę w tworzeniu gry „Młodzież na START”. Poprzez bezpośredni kontakt   
z pracodawcami w naszej grywalizacji młodzi ludzie poznali lokalny rynek pracy i wierzymy, że zostali zainspirowani do poszukiwania informacji o zadaniach i czynnościach wykonywanych w określonym zawodzie, niezbędnych wymaganiach psychicznych i fizycznych, środowisku pracy, a także zawodach pokrewnych.

Emocji i wrażeń tego dnia nie brakowało. Co się działo na punktach kontrolnych prezentuje krótki reportaż z gry,   
do którego wysłuchania i obejrzenia serdecznie zapraszamy.

Link z filmem: <https://youtu.be/_IeXYotSqLk>

Radio RMF MAXXX: MP3 (w załączeniu)

Niestety żaden film, zdjęcia nie oddadzą atmosfery euforii, radości, podniecenia i rywalizacji, ale niech będzie namiastką tego czego mieliśmy możliwość doświadczyć.

Nie byłoby rywalizacji bez nagród i w tym miejscu nie zawiedli Partnerzy, do których zwróciliśmy się   
o wsparcie. Oto oni:

1. **Centrum Sportowo-Rehabilitacyjne „Słowianka” Sp. z o.o.**
2. **Fun Jump Gorzów Sp. z .o.o**
3. **Park linowy – Fabryka Małp**
4. **Pole golfowe Zawarcie**
5. **Firma Reklamowa Algraf**

Nikt nie wyszedł z pustymi rękami, dla wszystkich uczestników – bo w naszej grze każda drużyna była wygraną - zostały przygotowane upominki, dyplomy i podziękowania. Jednak tylko szczęściarze, laureaci otrzymali puchary   
i możliwość skorzystania z atrakcji jakie oferują gorzowskie centra rozrywki. Jeszcze raz gratulujemy dumnym zwycięzcom:

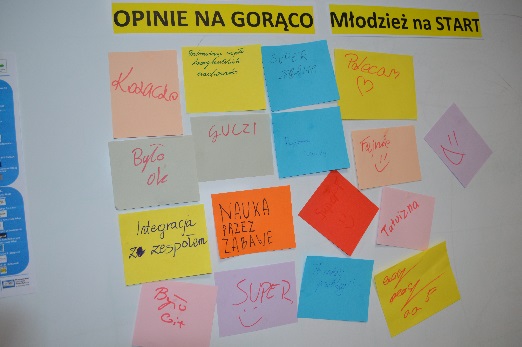
**I miejsce – Zespół Szkół Elektrycznych**



**II miejsce – Zespół Szkół Mechanicznych III miejsce – Zespół Szkół Odzieżowych**

Największą nagrodą dla nas – organizatorów były słowa uznania i szczery uśmiech od uczniów, nauczycieli  
 i partnerów biorących udział w grze. Wiemy, że lekcja zawodoznawcza pod tytułem „Młodzież na START” w formie gry miejskiej przypadła do gustu uczniom. O czym świadczą opinie na gorąco uczestników i przeprowadzona ewaluacja na podstawie ankiety.



**Podsumowując wspólna zabawa niesie za sobą następujące**

**KORZYŚCI:**

- poznanie i nawiązanie kontaktów z lokalnymi pracodawcami,

- poprzez bezpośredni kontakt z pracodawcami wzbudzenie zainteresowania lokalnym rynkiem pracy,

- wskazanie różnych źródeł informacji o zawodach,

- integracja środowisk sektora edukacji i rynku pracy,

- promocja zawodu doradcy zawodowego,

- kreowanie do aktywnego, świadomego i realnego planowania przyszłej drogi edukacyjno-zawodowej,

- zdobycie, uporządkowanie lub wzbogacenie wiedzy: o sobie, rynku pracy i zawodoznawczej,

- wyzwolenie ogromnej siły woli, która przydaje się nie tylko w życiu codziennym, ale też w pokonywaniu

obowiązków szkolnych czy w pracy zawodowej.



Bez obecności fantastycznej, pozytywnej i energicznej młodzieży i nauczycieli, pomocnych, otwartych   
i zaangażowanych partnerów nie stworzylibyśmy gry „Młodzież na START”, która nam organizatorom dała wiele satysfakcji i motywacji do dalszych wyzwań.

Dziękujemy za udział w naszej przygodzie.

Do zobaczenia za rok.