



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Project Career guidance game in a city full of occupations No 2019-1-CZ01-KA201-061204

---

# Sprievodca hrou C-Game pre facilitátorov

---

C-Game projekt, O4-1

Praha, október 2022



## Obsah

1	Vitajte .....	2
2	Hra žiakov .....	3
3	Vstup do hry .....	3
4	Facilitátorský „back office“ .....	3
5	Spätná väzba po hre .....	5
6	Scenáre pre skupinovú prácu .....	5
6.1	Počet obyvateľov miest .....	5
6.2	Misie.....	6
6.3	Tvoj záujmový profil.....	6

---

## 1 Vitajte

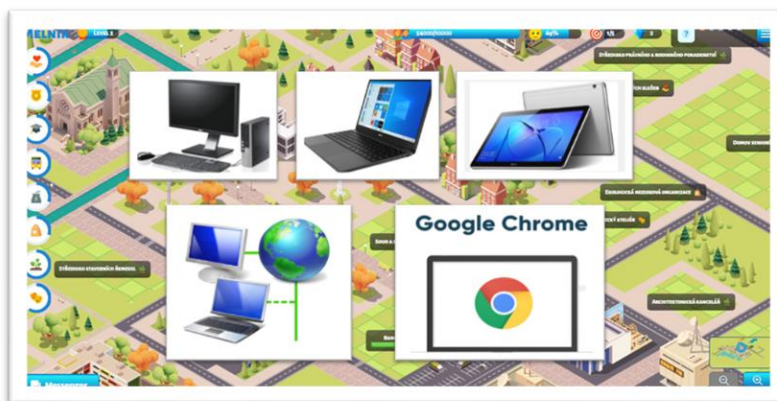
---

Otvárate návod hry C-Game určenej pre tých, ktorí chcú:

- monitorovať priebeh hry žiakov,
- využiť hru ako základ pre individuálne a skupinové diskusie s cieľom povzbudzovať žiakov, aby premýšľali o:
  - svojej kariérovej ceste,
  - výbere povolání, ktoré im boli hrou odporučené k zváženiu,
  - povolaniach, ktoré by žiakom odporučili ich spolužiaci, rodičia, priatelia a pod.,
  - tom, čo všetko musí v meste fungovať, aby boli jeho obyvatelia spokojní.

C-Game bola vytvorená v rámci projektu ERASMUS+ a je určená primárne pre žiakov vo veku 12-14 rokov.

C-Game je bezplatná, online, verejne dostupná hra s náplňou kariérového poradenstva hrateľná na stolných i prenosných počítačoch a tabletoch s kvalitným pripojením na internet a prehliadačom Google Chrome.



---

## 2 Hra žiakov

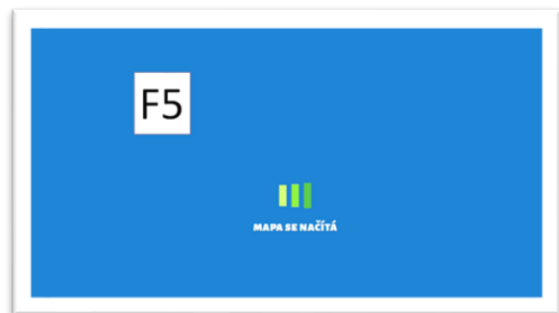
---

Väčšinu žiakov vo veku 12-14 rokov nie je pre hru potreba inštruovať, pohybujú sa v online prostredí intuitívne. Stačí im zadať webovú adresu hry:

<https://play.c-game.eu/>

S ostatnými odporúčame prelistovať si Sprievodcu hrou pre žiakov. A Vám, ktorých v tomto sprievodcovi nazývame „facilitátori“, odporúčame si hru vyskúšať a dosiahnuť v nej minimálne 2. úrovne.

Grafika hry má veľké rozlíšenie a jej načítanie obvykle chvíľu trvá. Pri kolísavej rýchlosti pripojenia k internetu dochádza často k „zamrznutiu“. K obnove spojenia a znovunačítania sa odporúča používať funkčnú klávesu „F5“. Naučte túto funkčnú klávesu používať aj žiakov.



---

## 3 Vstup do hry

---

Vstup do hry (registrácia) je možný tromi spôsobmi:

- 1) **Emailom a heslom:** systém oboje informácie ukladá a pri zabudnutí hesla automaticky posiela nové. Pri každom vstupe sa hráč dostáva do rozohranej hry.
- 2) **Žiackym kódom:** jeho získanie je popísané v nasledujúcej kapitole. Kód sa nedá z hry získať. Pri každom vstupe sa hráč dostáva do rozohranej hry.
- 3) **Ako hosť:** do rozohranej hry sa nedá vrátiť.

---

## 4 Facilitátorský „back office“

---

Ak chcete sledovať priebeh hry skupiny žiakov, prvým krokom je vyžiadanie si hesla pre vstup do tzv. facilitátorského back office na adrese [info@kabaslovensko.sk](mailto:info@kabaslovensko.sk) alebo [tecemko@gmail.com](mailto:tecemko@gmail.com). My Vaše informácie vyplníme do systému a ten Vám z adresy [info@c-game.cz](mailto:info@c-game.cz) automaticky pošle heslo na Vašu emailovú adresu.

Do facilitátorského back office je vstup z úvodnej obrazovky hry (viď obrázok).

Po vložení emailu a hesla máte možnosť vytvoriť triedu. Tried môžete vytvoriť koľko potrebujete, počet nie je obmedzený.

Do každej triedy je možné pridať 50 žiakov. Z dôvodu ochrany osobných údajov uvádzajte namiesto priezviska len začiatkové písmeno.



**ŽIACI**

Žiak 1: Meno

Žiak 1: Priezvisko

Žiak 1: Pohlavie  Žena

Po vložení žiakov sa v záložke „Žiaci“ vygenerujú žiacke kódy (šesťmiestne kombinácie písmen/číslic), ktoré prostredníctvom print screenu vytlačíte a rozdáte pred hru žiakom. Kódy sa taktiež dajú po označení skopírovať a preniesť napr. Do súboru WORD.

CGame    Triedy    Žiaci    Mestá

**Žiaci**

Hľadať     Trieda:

Vytvorená	Meno	Priezvisko	Kód	Trieda
31. 8. 2022 8:08	Tamara		NA2JKN	Letná škola 2
31. 8. 2022 8:08	Paulína		PH6GKM	Letná škola 2
31. 8. 2022 8:08	Nela		4GR4FH	Letná škola 2
31. 8. 2022	Oliver		ULE4G5	Letná škola 2

Ak máte založených viac tried, ľahko vyberiete len žiakov jednej triedy, pokiaľ napíšete názov triedy do okienka pod nápisom „Trieda“.

Rovnaké funkcie majú okienka v záložke „Mestá“, kde môžete filtrovať ako triedy, tak i jednotlivých žiakov. Každé tu uvedené mesto bolo postavené jedným z hráčov, pritom každý hráč môže postaviť viac miest.

V záložke „Mestá“ môžete sledovať, v akej úrovni žiaci sú, dosiahnutú populáciu, spokojnosť, počet postavených budov a obsadených voľných pracovných miest (povolání).

Názov mesta	Level	Populácia	Spokojnosť	Počet budov	Počet povolaní	
Martin	1	1685	17.97	15	56	

Rozkliknutím mesta v záložke „Budovy“ získate prehľad o tom, ako žiak odpovedal v kvíze 1. úrovne hry. V záložke „Povolania“ sú názory žiaka na výkon jednotlivých povolání.

---

## 5 Spätná väzba po hre

**Spätná väzba po hre je dôležitejšia ako hra samotná.**

Pre individuálnu a skupinovú diskusiu k vyhodnoteniu kvízu 1. úrovne hry a obrázkového testu si vyhľadajte informácie o **Hollandovej typológii osobnosti a pracovného prostredia**. Bez znalosti tejto typológie by ste o výsledku testu so žiakmi hovoriť nemali. V hre je stručný popis typológie v záložke „Tvoj záujmový profil“, ktorá sa žiakom otvára až po postavení všetkých budov v 1. úrovni hry. Aj z tohto dôvodu by bolo dobré, keby ste hru dohrali až do otvorenia záložky „Tvoj záujmový profil“.

Dostupné zdroje:

<https://pruvodcekarierou.zkola.cz/hollandova-typologie-pracovnich-prostredi-a-osobnostnich-typu/>

[https://www.zsbystrice.cz/images/dokumenty/holland\\_typology.pdf](https://www.zsbystrice.cz/images/dokumenty/holland_typology.pdf)

<https://test-osobnosti.riasec.cz/co-je-to-riasec/>

---

## 6 Scenáre pre skupinovú prácu

### 6.1 Počet obyvateľov miest

Cieľ: Motivovať žiakov k hraniu a dosiahnutiu čo najvyššieho počtu obyvateľov.

Postup:

- 1) Žiaci v skupinkách navrhnu kam a ako sa budú zaznamenávať počty obyvateľov mesta.
- 2) Žiaci si stanovujú cieľový počet obyvateľov.
- 3) Žiaci vymyslia bonus pre toho, kto vyhrá.
- 4) Žiaci vytvoria zoznam hráčov a vyvesia ho na nástenku, alebo si urobia zdieľanú tabuľku na Google disku.

- 5) Každý hráč aspoň jedenkrát týždenne aktualizuje počet obyvateľov svojho mesta.
- 6) Žiaci vyhlásia víťaza, ktorý dostane bonus.

## 6.2 Misie

---

Cieľ: Motivovať žiakov k hraniu misií.

Postup:

- 1) Žiaci majú za úlohu splniť 5 misií.
- 2) Žiaci súťažia v tom, kto misie splní bezchybne.

## 6.3 Tvoj záujmový profil

---

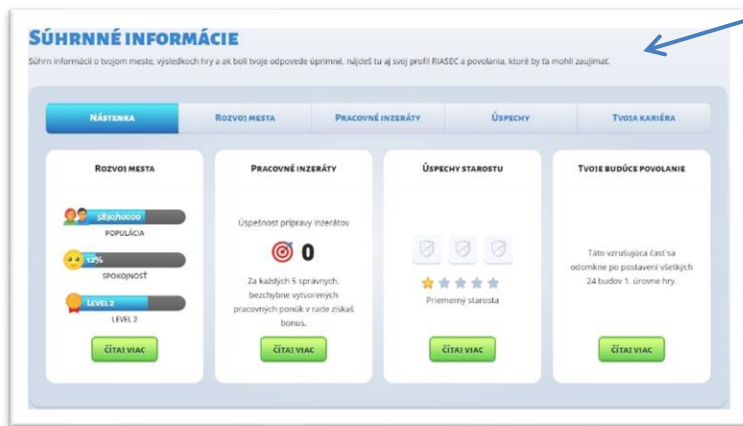
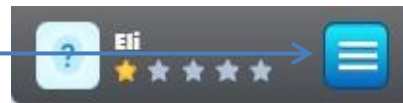
Cieľ: Žiaci sa zoznámia s Hollandovou typológiou osobnosti a pracovného prostredia.

Postup:

- 1) Žiaci dohrajú hru tak, aby sa im otvorila záložka „Tvoj záujmový profil“.
- 2) Žiaci vyplnia pracovný list „Tvoj záujmový profil“ (viď nasledujúca strana).
- 3) Žiaci v skupinkách namaľujú na list papiera 6 písmen RIASEC (jeden list papiera = jedno písmeno) a prepíšu naň hlavné charakteristiky osôb, ktoré sú uvedené vo vysvetlení Hollandovej typológie osobnosti a pracovného prostredia a rozvešajú ich po učebni tak, aby sa k nim vošla skupinka žiakov.
- 4) Žiaci sa zoskupia k písmenám podľa toho, ktoré písmeno im vyšlo ako najsilnejšie. Na začiatku si zvolia, či budú vychádzať z výsledkov kvízu z 1. úrovne alebo z Obrázkového testu.
- 5) Žiaci prečítajú charakteristiku osôb a diskutujú o tom, či sa daná charakteristika na nich hodí.
- 6) Skupina si zvolí svojho hovorcu, ktorý povie, koľko žiakov sa kladne vyjadrilo k výsledku svojho testu.

➤ Pracovný list „Tvoj záujmový profil“

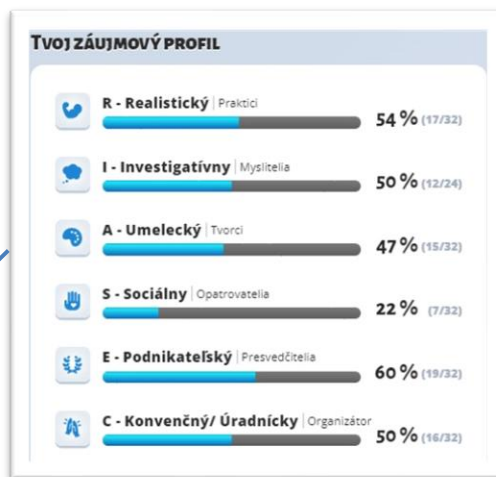
K vyplneniu tohto pracovného listu je potrebné otvoriť



„Súhrn informácií o tvojej hre“ a potom „Tvoj záujmový profil“. Ak nejde otvoriť, je potrebné postaviť zostávajúce budovy 1. úrovne hry a obsadiť pár voľných pracovných miest.

Do nasledujúcich tabuliek sa odpíšu výsledky „Tvojho záujmového profilu“.

Tu je ukážka, ako na to:



Dosiahnuté %					
R	I	A	S	E	C
54	50	47	22	60	50

Poradie písmen					
1	2	3	4	5	6
E	R	I	C	A	S

Pracovný list:

**Výsledok kvízu 1. úrovne hry**

Dosiiahnuté %					
R	I	A	S	E	C

Poradie písmen					
1	2	3	4	5	6

**Výsledok obrázkového testu**

Dosiiahnuté %					
R	I	A	S	E	C

Poradie písmen					
1	2	3	4	5	6

Zhodujú sa výsledky oboch testov, alebo sú veľmi rozdielne?