



W dynamicznie zmieniającym się świecie edukacji zawodowej coraz większą uwagę zwraca się na rozwijanie tak-zwanych kompetencji 4K: **Komunikacja**, **Kreatywność**, **Krytyczne myślenie** i **Kooperacja**. W tym kontekście gry planszowe okazują się być skutecznym i angażującym narzędziem wspierającym rozwój tych kluczowych umiejętności w środowisku kształcenia zawodowego.

Dlaczego gry planszowe w edukacji zawodowej?

- Badania wskazują, że gry planszowe sprzyjają rozwijaniu umiejętności poznawczych i społecznych — np. w kontekście gier ekonomicznych zaobserwowano wzrost krytycznego myślenia, współpracy i komunikacji.
- W edukacji zawodowej (VET – Vocational Education and Training) coraz częściej korzysta się z gier typu „serious game” lub narzędzi gamifikacyjnych, które stymulują uczenie się poprzez działanie i doświadczenie.
- Kursy szkoleniowe pokazują, że gry planszowe są skutecznym sposobem na rozwijanie kompetencji XXI w., takich jak komunikacja, rozwiązywanie problemów, praca zespołowa – co idealnie wpisuje się w kształcenie zawodowe.

Jak gra planszowa może wspierać kompetencje 4K w kształceniu zawodowym

- **Komunikacja** – w trakcie rozgrywki uczniowie muszą wymieniać się informacjami, negocjować decyzje, prezentować strategie. Dzięki temu rozwijają umiejętność jasno wyrażać swoje myśli i słuchać innych.
- **Kreatywność** – projektowanie własnych scenariuszy, modyfikowanie zasad gry w celu dopasowania do konkretnego zawodu czy branży pozwala wykorzystywać twórcze myślenie i adaptację.

- **Krytyczne myślenie** – uczniowie analizują sytuacje w grze, podejmują decyzje, oceniają ich konsekwencje – co przekłada się na umiejętność refleksji nad działaniem i rozwiązaniem problemu.
- **Kooperacja** – wiele gier wymaga współpracy w zespołach, wspólnego planowania działań, dzielenia się zasobami i wspierania się nawzajem – co w edukacji zawodowej jest kluczowe w pracy zespołowej na stanowisku.

Włączenie gier planszowych do edukacji zawodowej to nie tylko forma „rozrywki”, ale celowa strategia wspierania kluczowych kompetencji 4K. Dzięki grom uczniowie mają okazję uczyć się w angażujący sposób, przeżywać sytuacje zawodowe w bezpiecznym środowisku oraz rozwijać umiejętności, które będą kluczowe na rynku pracy.

„Branżowo na wesoło” – czyli zawodowo + gra + kompetencje = efektywna i przyjemna nauka.