



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Model innowacji społecznej

pt. “Gra o zdrowie”

Innowator: Paulina Dąbrowska

Innowacja realizowana w ramach projektu pn. “Inkubator Dostępności”

Warszawa 2021 r.

Spis treści

1.	Opis innowacji społecznej.....	3
2.	Opis grupy odbiorców innowacji społecznej	4
3.	Opis grupy użytkowników innowacji społecznej	5
4.	Przebieg gry	5
5.	Opis produktów wchodzących w skład innowacji społecznej.....	7
6.	Dostępność produktów wchodzących w skład innowacji społecznej.....	14
7.	Opis testowania innowacji społecznej	15
8.	Wnioski z etapu testowania innowacji społecznej	17
9.	Rekomendacje dla odbiorców i użytkowników innowacji społecznej.....	19
	Załącznik nr 1: Ankieta poprzedzająca i kończąca testowanie projektu „Gra o zdrowie”	21
	Załącznik nr 2: Instrukcja do gry (osobny plik)	25
	Załącznik nr 3: Podręcznik instruktażowy (osoby plik).....	25
	Załącznik nr 4: Karty z pytaniami, karty „Ciekawostki” oraz „Wsparcie od pozostałych graczy” (osobne pliki)	25
	Załącznik nr 5: Plansza do gry (osobny plik)	25

1. Opis innowacji społecznej

Innowacja pt.: „Gra o zdrowie” miała na celu stworzenie i przetestowanie innowacyjnego narzędzia do pracy terapeutycznej z osobami z niepełnosprawnością psychiczną (psychoza, depresja, choroba dwubiegunowa i in.).

Innowacja zakładała opracowanie gry planszowej, która będzie wymagała od gracza zaangażowania, wcielania się w różne role i postaci z obszaru rynku pracy (np. pracownik, pracodawca, kandydat), pozwoli odkryć ich potencjał i przygotować do zmierzenia się z realnymi aspektami rynku pracy przed podjęciem rzeczywistych działań. Gra miała poruszać aspekty związane z sytuacjami społecznymi w miejscu pracy, kwestiami prawnymi, aspektami finansowymi i urzędowymi. Proponowane w grze zadania dotyczą sposobów na zwiększenie swojej atrakcyjności na rynku pracy, przygotowania CV w oparciu o posiadane zasoby, uczestniczenia w rozmowie kwalifikacyjnej i przekonaniu potencjalnego pracodawcy do zatrudnienia, rozwiązywania konfliktów interpersonalnych czy negocjacji z szefem.

Na rynku gier terapeutycznych nie było dotychczas tego typu narzędzia, które w pełni odpowiadałyby na potrzeby osób z niepełnosprawnością psychiczną i dotyczyłyby zagadnień związanych z funkcjonowaniem rynku pracy. Pomimo, iż niepełnosprawności psychicznej często nie widać „gołym okiem”, zwłaszcza gdy osoba jest w fazie remisji, nie oznacza to, że osoby te są w stanie samodzielnie poradzić sobie z nowym wyzwaniem jakim jest podjęcie pracy. Dlatego dostęp do zajęć terapeutycznych, osławających i przygotowujących do podjęcia (niekiedy powtórnego) zatrudnienia jest jednym z kluczowych aspektów zdrowienia pacjentów, gdyż niejednokrotnie podjęcie zatrudnienia chroni ich przed ponownym pojawieniem się kryzysu psychicznego. Istotnym jest zatem wyposażenie w narzędzia pracy terapeutów (terapeutów zajęciowych, psychologów oraz innych specjalistów) pracujących z osobami z niepełnosprawnością psychiczną, aby zapewnić dostępność oddziaływań terapeutycznych związanych z aktywizacją zawodową.

2. Opis grupy odbiorców innowacji społecznej

Grupę docelową projektu stanowią osoby powyżej 18 roku życia, z niepełnosprawnościami psychicznymi, którzy uczestniczą w terapii organizowanej przez:

- Dziennie Oddziały Centrów Zdrowia Psychicznego,
- Całodobowe oddziały Centrów Zdrowia Psychicznego,
- Środowiskowe Domy Samopomocy,
- Warsztaty Terapii Zajęciowej,
- Kluby Pacjenta

Domy Pomocy Społecznej. W szczególności mowa tutaj o pacjentach z doświadczeniem psychozy, objawami zaburzeń psychotycznych i zaburzeniami nastroju (depresja, choroba dwubiegunowa). Osoby te poza objawami chorobowymi takimi jak urojenia, halucynacje, napady lęku, niestabilność emocjonalna, dezorganizacja myślenia i zachowania, doświadczają także problemów z pamięcią i koncentracją, spadkiem energii i motywacji do podejmowania codziennych działań związanych z wypełnianiem ról społecznych, co w konsekwencji nieuchronnie prowadzi do izolacji społecznej, w tym bardzo często do “wypadnięcia” z rynku pracy.

Duże grono tych osób ma za sobą doświadczenie pracy, jednak wystąpienie kryzysu psychicznego (często wielokrotnie powtarzającego się) jest przyczyną niskiego poczucia własnej wartości w odniesieniu do roli pracownika. Wielu z nich mimo chęci powrotu do aktywności zawodowej jest przepełniona lękiem przed odrzuceniem, niepowodzeniem lub zwyczajnie nie poradzeniem sobie z wyzwaniem stawianymi przez pracodawców. Do tego obrazu dochodzą również stereotypy dotyczące osób, które mają doświadczenie psychozy lub depresji w swoim życiu. Wszystkie te czynniki powodują, że wiele osób z zaburzeniami psychicznymi wycofuje się i nie podejmuje kolejnych prób wejścia na rynek pracy.

3. Opis grupy użytkowników innowacji społecznej

Grupa użytkowników produktu wypracowanego w ramach innowacji społecznej jest bardzo szeroka i obejmuje m.in.:

- terapeutów zajęciowych,
- pedagogów,
- psychologów,
- psychoterapeutów,
- opiekunów medycznych,
- trenerów pracy,
- doradców zawodowych,
- innych osób wspierających osoby z problemami zdrowia psychicznego.

Wszyscy specjaliści prowadzący grupowe zajęcia w placówkach wsparcia dziennego lub całodobowego w centrach zdrowia psychicznego, szpitalach psychiatrycznych, warsztatach terapii zajęciowej, środowiskowych domach samopomocy, klubach pacjenta, mieszkalnictwie wspomagany, chronionym i treningowym dla osób doświadczających problemów zdrowia psychicznego oraz domach pomocy społecznej, mogą być użytkownikami innowacji społecznej.

4. Przebieg gry

Gra składa się z dwóch etapów.

W I etapie każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę w miejscu wybranym przez siebie - do wyboru są cztery możliwości:

- pole startowe dla osób chcących grać, ale nie będących gotowymi do podjęcia pracy

- pole startowe dla osób pracujących

- pole startowe dla osób chcących zmienić pracę

- pole startowe dla osób rozpoczynających aktywność zawodową.

Gracz w każdej turze przesuwa pionek o liczbę oczek wyrzuconych kostką. Pionek przesuwa zgodnie z kierunkiem zaznaczonym na planszy. Następnie losuje kartę – w kategorii odpowiadającej barwie pola, na którym stanął (błękitny – sytuacje społeczne w miejscu pracy, szary – zagadnienia finansowe, czerwony – zagadnienia prawne, niebieski – zagadnienia urzędowe). Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi gracz przesuwa pionek o dwa pola, jeśli nie odpowie lub odpowie źle pozostaje w tym samym miejscu na planszy.

Pierwszy etap gry kończy się dla gracza, jeśli jego pionek minie pole startowe, z którego rozpoczął rozgrywkę.

Gra w II etapie składa się z tzw. Stopni do kariery. Na tym etapie gracz nie korzysta z kostki do gry – przechodzi na kolejne „stopnie” po udzieleniu odpowiedzi na pytania, które są zawarte w podręczniku. Najwyższy „stopień do kariery” oznaczony jest cyfrą „4”. Gracz, który postawi pionek na najwyższym stopniu musi odpowiedzieć na ostatnie pytanie, tym samym wygrywa rozgrywkę.



6. Opis produktów wchodzących w skład innowacji społecznej



Jeden egzemplarz gry zawiera następujące produkty:

- 53 karty związane z zagadnieniami społecznymi dotyczącymi obszaru pracy,
- 70 kart związanych z zagadnieniami prawnymi dotyczącymi obszaru pracy
- 57 kart związanych z zagadnieniami finansowymi dotyczącymi obszaru pracy
- 55 kart związanych z zagadnieniami dotyczącymi urzędów i instytucji
- 1 pudełko do gry
- 1 plansza do gry
- 1 podręcznik edukacyjny
- 1 Instrukcja dla graczy
- 8 pionków do gry (2 zapasowe)
- 2 kostki do gry (jedna zapasowa)

Szczegółowy opis kart do gry:

Pierwsza kategoria związana jest z sytuacjami społecznymi w miejscu pracy. Pytania w tej kategorii są w większości pytaniami otwartymi. Odnoszą się między innymi do problematyki związanej z relacjami społecznymi oraz zależnościami służbowymi w miejscu pracy.

Karty mają kolor **błękitny**.





Druga kategoria związana jest z aspektem finansowym dookoła obszaru pracy. Ta kategoria pytań obejmuje między innymi zagadnienia związane z wynagrodzeniem oraz świadczeniami pieniężnymi lub niepieniężnymi.

Karty mają kolor **szary**.



Trzecia kategoria związana jest z aspektami prawnymi dookoła obszaru pracy. Ta kategoria odnosi się do regulacji, przepisów, rozporządzeń określających zasady nawiązywania współpracy i wykonywania pracy w ramach różnych form zatrudnienia.

Karty mają kolor **czerwony**.





Czwarta kategoria związana jest z wiedzą na temat urzędów, które zajmują się aktywizacją zawodową lub wspieraniem osób z niepełnosprawnościami. W tej kategorii kart znaleźć można również pytania dotyczące funkcjonowania organizacji pozarządowych w zakresie służącym wsparciu aktywizacji zawodowej.

Karty mają kolor **niebieski**.



Karta „Ciekawostka” – taka karta znajduje się w każdej z czterech kategorii kart.

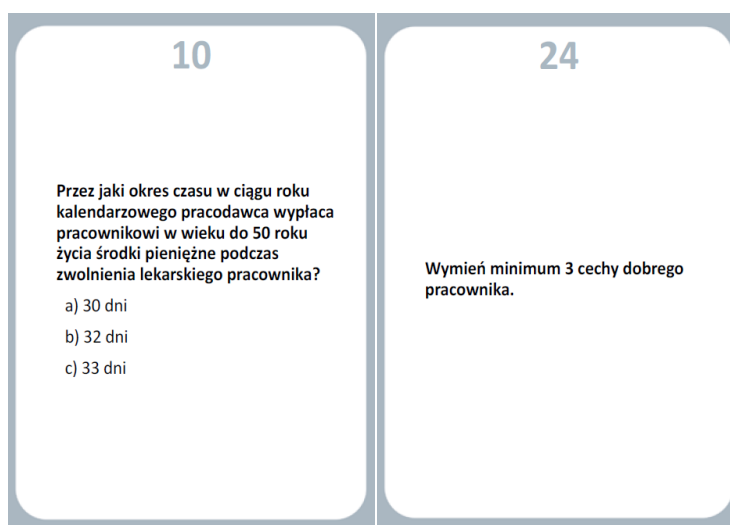
Karta ta pełni funkcję wzbogacającą przebieg gry oraz dostarczającą ciekawych lub zaskakujących informacji związanych z obszarem zawodowym.



Karta „Wsparcie od pozostałych graczy” – taka karta również znajduje się w każdej z czterech kategorii kart. Ta karta uprawnia do wsparcia od pozostałych graczy w sytuacji, w której gracz ma problem z odpowiedzią na pytanie. Jest to karta jednorazowego użytku.



Pytania znajdujące się na kartach - we wszystkich kategoriach - mają charakter zamknięty lub otwarty. Pytania zamknięte wymagają od gracza konkretnej wiedzy, natomiast pytania otwarte służą pogłębieniu analizy danego zagadnienia.



Pozostałe elementy gry:

Pudełko: zostało przygotowane w stonowanej kolorystyce, w kolorach zbliżonych do siebie ze względu na grupę odbiorców – osoby doświadczające problemów zdrowia psychicznego.



Plansza do gry: została przygotowana w podobnej kolorystyce do pudełka, aby nie wzbudzać rozdrażnienia graczy intensywnością i różnorodnością kolorystyczną. Testerzy mogli rozpocząć grę z 4 pól startowych. Nie miało to jednak znaczenia w kontekście dalszego przebiegu gry, ponieważ każde zaproponowane pole startowe miało jedynie pozwolić graczowi przypisać się do konkretnej grupy osób w kontekście rynku pracy, a dalszy przebieg był dla każdego gracza jednakowy.





Podręcznik dla graczy i prowadzącego: został przygotowany w odwróconej kolorystyce mając na uwadze pudełko i plansze. Jednakże kolory, w przeważającej części odcień czerwieni i granatu zostały zachowane. W podręczniku można znaleźć odpowiedzi na pytania zadane na kartach do gry. Znajdują się w nim również ciekawostki oraz pytania do przebiegu drugiego etapu gry. Z podręcznika do gry korzysta tylko osoba prowadząca rozgrywkę.



Instrukcja dla graczy i prowadzącego: Kolorystyka instrukcji do gry zbliżona jest do kolorystyki planszy i pudełka, jednakże, aby rozróżnić poszczególne części składowe produktu, kolory są jaśniejsze. W instrukcji przedstawione są zasady gry na pierwszym jak i na drugim etapie gry. Prowadzący grę znajdzie w instrukcji wskazówki jak odpowiednio prowadzić rozgrywkę.



6. Dostępność produktów wchodzących w skład innowacji społecznej

Wypracowane w ramach projektu rozwiązania, w szczególności: instrukcja gry, podręcznik oraz wykorzystywane w ramach projektu materiały informacyjno-promocyjne wyczerpują założenia standardów dostępności cyfrowej i informacyjnej, zawarte w „Standardach dostępności dla polityki spójności 2014-2020”, w szczególności:

- Materiały merytoryczne (instrukcja do gry oraz podręcznik) przygotowane zostały w formie plików (np. doc, pdf), spełniających standard dostępności informacyjnej i cyfrowej,
- Elementy fizyczne gry (pionki, kostki, karty i inne) zaprojektowane zostały w taki sposób, by mogły z nich korzystać także osoby z obniżoną sprawnością manualną (odpowiednia wielkość kart, planszy i pionków), a czcionki stosowane w grze (karty) uwzględniają także potrzeby osób z dysfunkcją wzroku i ogólne standardy dostępności informacyjnej.
- Lokale użytkowe, w których prowadzone były działania bezpośrednie, tj. warsztaty, spotkania z grupą testową etc., spełniały standardy dostępności architektonicznej. Nie zaistniała konieczność zapewnienia dodatkowych form dostępności np. usługa tłumacza migowego.

7. Opis testowania innowacji społecznej

- **Grupa testująca**

Łącznie w testowaniu gry wzięło udział 12 osób, doświadczających kryzysu zdrowia psychicznego. Dziesięć osób było uczestnikami Klubu Pacjenta "Fajrant", działającego w ramach Wolskiego Centrum Zdrowia Psychicznego przy Szpitalu Wolskim w Warszawie, natomiast dwie osoby w okresie testowania gry korzystały z mieszkania chronionego/treningowego, funkcjonującego również pod auspicjami Wolskiego Centrum Zdrowia Psychicznego przy Szpitalu Wolskim w Warszawie.

Wiek osób testujących oscylował w przedziale 25 - 63 lat. W testowaniu wzięły udział osoby:

- Uczące się i jednocześnie pracujące
- Będące na początku swojej pracy
- długoletni pracownicy
- emeryci chcący podjąć zatrudnienie
- osoby niegotowe do podjęcia pracy

- **Przebieg testowania**

W pierwszym okresie testowania nastąpił proces rekrutacji testerów. Rekrutacja przeprowadzona została w komórkach organizacyjnych Wolskiego Centrum Zdrowia Psychicznego przy Szpitalu Wolskim w Warszawie.

10 osób uczestniczyło 3 rozgrywkach. Natomiast 2 osoby rozegrały tylko jedną pełną rozgrywkę. Powodem, dla którego nie kontynuowano procesu testowania w tej grupie było pogorszenie stanu zdrowia psychicznego dwóch uczestników.

Testowanie przebiegało w dwóch konfiguracjach:

- 8 graczy w Klubie Pacjenta "Fajrant"
- 2 graczy w mieszkaniu chronionym

Przy każdej z powyższych konfiguracji uczestniczyło dwóch terapeutów:

- jedna osoba pełniła rolę moderatora (zapoznawała graczy z instrukcją, odpowiadała na dodatkowe zapytania, czytała odpowiedzi znajdujące się z podręczniku - kompendium wiedzy, nadzorowała kolejność rzutów, udzielała instrukcji w trakcie gry)
- druga osoba pełniła rolę obserwatora, sporządzała notatki, rejestrowała bieżące uwagi i wypowiedzi graczy odnośnie przebiegu gry.

W grupie, liczącej więcej graczy czas rozgrywki był znacznie dłuższy (ok. 4 godzin), z powodu licznych rozmów wokół zagadnień, dyskursów, chęci wypowiedzenia się osób poza kolejnością oraz przygotowania i wprowadzenia do gry. W grupie liczącej 2 graczy czas rozgrywki wyniósł 2 godziny.

Podczas testowania, testerzy zobowiązani zostali do wskazywania uwag związanych z przygotowaniem, wyglądem wizualnym oraz zawartością merytoryczną przygotowanej innowacji społecznej.

8. Wnioski z etapu testowania innowacji społecznej

Testowanie innowacji społecznej wskazało na potrzebę rozwiązań zaproponowanych w ramach tworzenia innowacji społecznej. Wszystkie osoby zaangażowane w testowanie - testerzy, wskazali, że gra dała im nowe informacje, pozwoliła na miłe spędzenie czasu, aktywne spędzenie wolnego czasu, przemyśleń dotyczących swojego życia zawodowego.

W zależności od upodobań kolorystycznych testerów, jedni wskazywali na bardzo dobrą szatę graficzną, dostępne ilustracje. Inni wskazywali na zbyt jednolitą kolorystykę. Należy jednak pamiętać, że gra została przygotowana z myślą o osobach doświadczających problemów zdrowia psychicznego i szata graficzna przygotowana została w kolorach stonowanych z myślą o możliwych komplikacjach, które spowodowałyby zbyt nasycone i zróżnicowane kolory poszczególnych elementów gry.

Testowanie wskazało, że gra nie jest standardową grą planszową w którą, aby spełniła swoje założenia należy grać od początku do końca. „Grę o zdrowie” można podzielić na kilka spotkań, można jej również nie kończyć. „Gra o zdrowie” pozwala na rozegranie pierwszego etapu, nie przechodząc do drugiego etapu gry. Pozwala również na rozgrywkę tylko na podstawie drugiego etapu gry. Dzięki temu gra ma dodatkowe atrakcyjne cechy. Niejednokrotnie osoby doświadczające kryzysu psychicznego, nie są w stanie przez dłuższy czas skupić się na grze, w związku z czym zaletą w postaci braku potrzeby rozegrania całej gry (dwóch etapów w całości) jest jej zaleta.

Testerzy wskazali, że gra ma również charakter integracyjny. Podczas testowania, testerzy poznali się lepiej, poznali swoje doświadczenia związane z rynkiem pracy i nie tylko. Podczas gry testerzy rozmawiali o tematach zaproponowanych przez innowatora, a dodatkowo wymieniali się także opiniami na temat spraw, które ich łączą, a nie są bezpośrednio związane z tematem gry.

„Gra o zdrowie” to także gra, w którą grać mogą osoby młodsze, kończące etap edukacji na wcześniejszym poziomie i rozpoczynające we wczesnym wieku swoją pierwszą pracę. Grupa osób z mniejszym poziomem wykształcenia jest szczególnie narażona na brak wiedzy dotyczących aspektów prawnych i finansowych rynku pracy. To z kolei skutkuje wykorzystywaniem tychże osób przez nieuczciwych pracodawców, a co za tym idzie pogorszenia stanu zdrowia psychicznego.

W grę o zdrowie grać mogą również osoby dorosłe, pracujące i nie będące osobami z niepełnosprawnościami, ponieważ charakter gry jest tak uniwersalny, że wiedza w niej zawarta skierowana jest tak naprawdę do każdego zainteresowanego.

Ankiety, które testerzy wykonywali przed przystąpieniem do testowania oraz po zakończeniu testowania (w obydwu przypadkach pytania zawarte w ankiecie były takie same), wskazują na wzrost wiedzy dotyczącej regulacji, zasad i praw rządzących rynkiem pracy. Ponadto testerzy, po okresie testowania, deklarowali większe zainteresowanie tematyką aktywności zawodowej, w tym także wzrost motywacji do podejmowania samodzielnych działań w tym obszarze.

9. Rekomendacje dla odbiorców i użytkowników innowacji społecznej

Rekomendacje po testowaniu gry przygotowane przez prowadzących rozgrywki „Gry o zdrowie”:

- Uczestnictwo w grze jest dobrowolne dla każdego gracza. Osoby uczestniczące w zajęciach, niechcące grać mogą przypatrywać się grze i brać czynny udział w rozmowie,
- Osoby grające w grę nie muszą wykazywać tego samego poziomu znajomości obszaru rynku pracy. Różnorodność graczy sprzyja rozgrywce,
- Wiek graczy nie ma znaczenia. W grę może grać każda osoba, a rozróżnienie wiekowe graczy wpłynie pozytywnie na przeprowadzoną rozgrywkę,
- Gry nie trzeba ukończyć. Można rozegrać tylko 1 lub 2 etap gry,
- Rozgrywkę można przerywać, a gra może trwać nawet kilka dni lub być przerywana w zależności od możliwości graczy,
- Osoba prowadząca grę nie musi posiadać przygotowania z zakresu obszaru rynku pracy – podręcznik do gry zawiera odpowiedzi i komentarze, wystarczające do przeprowadzenia zajęć przy użyciu innowacji,
- Osoba prowadząca powinna spisać kontrakt z uczestnikami zajęć, w którym zapisze podstawowe informacje dotyczące funkcjonowania grupy podczas rozgrywki, w tym m.in.: nie krytykowanie innych, nie przerywanie, możliwość przerwania tematu rozmowy przez osobę prowadzącą, jeśli on wykracza mocno poza temat gry lub jeśli budzi konflikty, możliwość powiedzenia STOP przez gracza co jest jednoznaczne z możliwością nieodpowiadania na dane pytanie itd.
- Przestrzeń, w której odbywa się rozgrywka powinna dać graczom swobodę przemieszczania się, być jasna lub odpowiednio doświetlona,
- Niezbędne jest wyposażenie przestrzeni do gry w odpowiednią liczbę wygodnych krzeseł oraz stół, do którego dostęp będzie miał każdy gracz.

- Gra może być wykorzystana przez osoby zamieszkujące w różnych rejonach kraju, pytania i informacje zawarte w podręczniku, szczególnie z kategorii prawnych i urzędowych, zostały sformułowane w sposób uniwersalny.
- Na planszy znajdują się cztery pola startowe, co nie determinuje możliwości udziału jedynie osób, które mogą przyporządkować się do jednej z wymienionych kategorii. Z powodzeniem opis kategorii można pominąć, gdyż nie ma ona znaczenia dla gracza i jego udziału w rozgrywce.
- Pytania znajdujące się na kartach, szczególnie te z zakresu zagadnień prawnych, finansowych i urzędowych odnoszą się do przepisów aktualnych na rok, w którym gra została opracowana, czyli 2021. W związku z tym użytkowanie gry w kolejnych latach wymaga weryfikacji pod kątem aktualności regulacji i przepisów, do których nawiązują pytania na kartach (karta czerwona – zagadnienia prawne; karta szara – zagadnienia finansowe; karta niebieska/granatowa – zagadnienia związane z funkcjonowaniem urzędów i organizacji pozarządowych).

Załącznik nr 1: Ankieta poprzedzająca i kończąca testowanie projektu „Gra o zdrowie”

Imię i nazwisko Testera

.....

1. Czy znęcanie psychiczne ze strony współpracownika jest mobbingiem?
 - a) Tak
 - b) Nie
 - c) Nie wiem

2. Podczas rozmowy kwalifikacyjnej rekruter nie ma prawa pytać o kwestie, które nie są bezpośrednio związane z oferowanym zatrudnieniem.
 - a) Tak
 - b) Nie
 - c) To zależy
 - d) Nie wiem

3. Czy pracodawca ma prawo zapytać pracownika o przyczynę zwolnienia lekarskiego?
 - a) Tak
 - b) Nie

c) Nie wiem

4. Pracownikowi, który ma orzeczenie o lekkim stopniu niepełnosprawności przysługuje dodatkowy urlop wypoczynkowy.

- a) Prawda
- b) Fałsz

5. Kwota minimalnego wynagrodzenia jest stałą wartością i nie ulega zmianie.

- a) Prawda
- b) Fałsz

6. Czy pracodawca może wypłacić pracownikowi wynagrodzenie w formie innej niż pieniężna?

- a) Tak
- b) Nie
- c) Nie wiem

7. Czy osoba, która posiada prawo do renty socjalnej będzie zarejestrowana w Urzędzie Pracy jako:

- a) poszukująca pracy
- b) bezrobotna
- c) nie wiem

8. Orzeczenie do celów rentowych uzyskasz w:

- a) ZUS
- b) Powiatowym Centrum Orzekania o Niepełnosprawności

1. Jak ocenia Pan/i swój poziom wiedzy dotyczącej rynku pracy? Proszę zaznaczyć.

1 – bardzo niska

2 – niska

3 – umiarkowana

4 – dobra

5 – bardzo dobra

2. Czy potrzebuje lub potrzebował/a Pan/i wsparcia w aktywizacji zawodowej ze strony specjalistów?

a) Tak

b) Nie

3. Czy obecnie zdecydowałby/aby się Pan/i na podjęcie działań aktywizacyjnych samodzielnie?

a) Tak

b) Nie

4. Czy uważa Pan/i, że edukacyjna gra planszowa może pomóc pacjentom szpitalnego oddziału dziennego w utrzymaniu lub wzroście motywacji do powrotu do pracy lub rozpoczęcia działań związanych z podjęciem pracy? (przed testowaniem proszę opierać swoją odpowiedź na przypuszczeniach. Po etapie testowania proszę opierać swoją odpowiedź na doświadczeniu)

- a) Tak
- b) Nie

5. Jak ocenia Pan/i swoją motywację do pracy? Proszę zakreślić odpowiedź.

1 – bardzo słaba, 2 – słaba, 3 – umiarkowana, 4 – wysoka, 5 - bardzo wysoka

Załącznik nr 2: Instrukcja do gry (osobny plik)

Załącznik nr 3: Podręcznik instruktażowy (osoby plik)

Załącznik nr 4: Karty z pytaniami, karty „Ciekawostki” oraz „Wsparcie od pozostałych graczy” (osobne pliki)

Załącznik nr 5: Plansza do gry (osobny plik)