Logo służby cywilnej: biały orzeł w koronie na czerwonym tle. Na niebieskim tle napis służba cywilnaMATERIAŁY SZKOLENIOWE

**Etyka i dylematy etyczne w służbie cywilnej**

|  |  |
| --- | --- |
| **TYTUŁ SZKOLENIA** | Szkolenie dla osób podejmujących po raz pierwszy pracę w służbie cywilnej |
| **TEMATYKA** | Gra symulacyjna – prezenty. Test końcowy. Podsumowanie. |

**GRA SYMULACYJNA - INSTRUKCJA**

**Gra „Prezenty”**

Uczestnicy szkolenia zostają podzieleni na parzystą liczbę zespołów.

W każdej parze jeden zespół odgrywa rolę członków korpusu służby cywilnej, a drugi klientów urzędu, próbujących wręczyć podarunek lub zaproponować świadczenie. Charakter relacji urzędnicy – klienci każda para zespołów może dostosować do specyfiki swojej pracy albo wybrać wariant ogólny: wizytę w urzędzie przedstawicieli firmy, która:

- z sukcesem zrealizowała zamówienie publiczne (jest zakończone i rozliczone),

- obecnie nie startuje w innym przetargu,

- ale być może kiedyś będzie się starała o kolejne zamówienie.

Zadaniem zespołu grającego klientów (np. przedstawicieli firmy) jest namawiać pracowników do przyjęcia upominku lub świadczenia (np. zaproszenia na kolację, aby uczcić wspólny sukces). Zadaniem zespołu grającego pracowników jest asertywnie odmawiać propozycjom, podając uzasadnienie, lub przyjąć propozycję, jeżeli jest to dozwolone, również z uzasadnieniem.

Uczestnicy odgrywający role pracowników są punktowani za właściwą decyzję i prawidłowe uzasadnienie, a uczestnicy odgrywający role klientów za pomysłowość w próbach doprowadzenia do przyjęcia upominku lub świadczenia.

Następnie zespoły zamieniają się rolami.

Punkty przyznają arbitrzy: prowadzący szkolenie i wyznaczeni przez niego uczestnicy szkolenia, obserwujący działania zespołów.

Po grze wspólna dyskusja.