



Описание игры.

1. Структура и правила игры

Игра «Атлас подскажет путь» является интересным и эффективным профмотивационным форматом, ориентированным на расширение знаний старшеклассников о важных долгосрочных тенденциях влияющих на рынок труда. Атлас новых профессий – является наиболее структурированной и цельной (адаптированной для восприятия школьниками) системой знаний и прогнозов о будущем экономики, поэтому он взят за основу игры.

Организационные потребности:

- Команда волонтеров в количестве 8-10 человек, а также 3-4 преподавателя.
- 3-4 кабинета образовательного учреждения, а так же доступ в актовый зал для проведения церемоний открытия и закрытия.
- Адаптация и отбор материалов Атласа под цели игры.
- Распечатка раздаточного материала в необходимом количестве.

Игра проходит в 3 этапа, каждый примерно по 30 минут:

Этап 1 «ШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ» - преимущественно заполнение тестов и решение задач экзамена. Присутствует короткая прогулка по точкам дополнительного образования.

Этап 2 «ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ» - преимущественно хождение между разными игровыми точками в попытках найти правильную и полную информацию о получаемой профессии.

Этап 3 «ТРУДОУСТРОЙСТВО: ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ» - коллективная работа по созданию проектов, учитывающих как изученные технологические и культурные тенденции так и полученные участниками команды профессиями.

Первый этап «ШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ» включает в себя:

1. **Проверку профессиональной предрасположенности.** Заполнение кратких письменных диагностических тестирований определяет естественные задатки участника игры. По результатам опросников участникам вручаются соответствующие карточки надпрофессиональных навыков в соответствии с таблицей №1:

Таблица №1

Дифференциально диагностический опросник (Е.А. Климов)

Человек-природа	Человек-техника	Человек-человек	Человек-знаковая система	Человек-художественный образ
 Экологическое мышление	 Программирование/ Робототехника/ Искусственный интеллект	 Работа с людьми	 Мультиязычность и мультикультурность	 Навыки художественного творчества

 Бережливое производство	 Системное мышление	 Управление проектами	 Межотраслевая коммуникация	 Работа в условиях неопределенности
---	--	--	---	--

Опросник «Профессиональный тип личности» (Дж. Голланд)

Реалистический	Интеллектуальный	Социальный	Традиционный	Предприимчивый	Артистичный
 Бережливое производство	 Системное мышление	 Мультиязычность и мультикультурность	 Клиентоориентированность	 Управление проектами	 Навыки художественного творчества
 Системное мышление	 Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект	 Работа с людьми	 Бережливое производство	 Межотраслевая коммуникация	 Работа с людьми

2. **Ситуацию выбора дополнительного образования.** Участнику даётся стартовые 10 шансов (игровая валюта), которые он может потратить на получение какого-либо дополнительного образования в соответствии с таблицей №2. Места дополнительного образования разнесены по этажу и доступ к таблице навыков участник получает только придя на площадку дополнительного образования. Предполагается, что каждый шанс – это год жизни в период школьного обучения, который участник может потратить на тот или иной интерес с тем или иным результатом (освоенным навыком).

Таблица №2

Объединение	Цена	Навык
Шашки, шахматы и другие настольные игры	3	Мультиязычность и мультикультурность Работа в условиях неопределенности
Спортивные секции и туризм	2	Экологическое мышление Работа в условиях неопределенности
Авиамodelьное, Судомodelьное, Автомodelьное	3	Межотраслевая коммуникация Бережливое производство
Начальное техническое моделирование	4	Управление проектами Навыки художественного творчества
Робототехника и 3д-моделирование	4	Межотраслевая коммуникация Бережливое производство Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект
Компьютерная графика, дизайн	2	Навыки художественного творчества
Фото-видео-аудио-монтаж	3	Управление проектами Работа в условиях неопределенности
Натуралисты и экологи	2	Экологическое мышление
Юный лингвист	2	Мультиязычность и мультикультурность
Журналистика	3	Клиентоориентированность Работа в условиях неопределенности
Литературный клуб	2	Мультиязычность и мультикультурность
Эрудит	3	Работа с людьми Работа в условиях неопределенности
Изобразительное искусство	2	Клиентоориентированность Навыки художественного творчества
Изделия из дерева и металла	3	Управление проектами Навыки художественного творчества
Художественная школа	4	Межотраслевая коммуникация Мультиязычность и мультикультурность
Швейное мастерство	2	Управление проектами Бережливое производство
Хореография	3	Работа в условиях неопределенности Навыки художественного творчества
Вокальное искусство	2	Мультиязычность и мультикультурность
Молодёжный театр	3	Работа с людьми

		Управление проектами
КВН	4	Работа с людьми Клиентоориентированность Навыки художественного творчества



- 3. Прохождение выпускных экзаменов.** Для игры подготовлены упрощённые и комичные вопросы по основным предметам ЕГЭ. Участник берёт 10 вопросов по 3-ём предметам, которые планирует сдавать. Выбрав 3 предмета, участник определяет отрасль из Атласа новых профессий, внутри которой он будет изучать свою профессию в игре. Правильный ответ на каждый вопрос даёт участнику 1 «шанс», который можно будет потратить на 2-ом этапе игры.

Второй этап «ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ» включает в себя:

- 1. Выбор профессии.** На площадке организован стенд, на котором размещены таблицы, в которых профессии из Атласа соотнесены с отраслями и надпрофессиональными навыками. Участнику нужно выбрать названия профессий и узнать, какие надпрофессиональные навыки ему необходимо дополнительно получить (какие тренинги пройти) и где, а также где проходить профессиональную практику. Эту информацию можно уточнить в информационном центре, в котором волонтеры помогают считывать данные из таблиц, а также подсказывают, каких надпрофессиональных навыков, полученных в первом этапе, не хватает для получения профессии.
- 2. Изучение профессии и профессиональные практики.** Для получения профессии участнику необходимо собрать все надпрофессиональные навыки, которые соответствуют данной профессии. Недостающие надпрофессиональные навыки можно купить за «шансы» у специальных волонтеров, который время от времени проходят по территории игры и приглашают поучиться в свой «тренинговый центр».

После того, как надпрофессиональные навыки собраны участнику выдаётся карточка с описанием выбранной профессии. В качестве профессиональной практики участник выполняет на специальной игровой точке задание – с помощью цветного маркера выделяет в описании три главных слова и защищает свой выбор перед организатором точки «Практика».



Третий этап «ТРУДОУСТРОЙСТВО: ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ» включает в себя:

- 1. Коллективную работу по выработке идей для новых проектов.** Изучив описания своих профессий, также тренды в своих отраслях, участники проводят мозговой штурм на тему «какую компанию мы сможем создать имея специалистов из нашей команды». Участники совещаются внутри команды.



- 2. Публичная защита инвестиционных проектов.** Участники в формате инвестиционной презентации представляют уважаемому жюри свою команду (каждый рассказывает вкратце о полученной в рамках игры профессии) и проект создания новой компании на основании компетенций команды.



- 3. Подведение итогов.** Публичная защита является финальной точкой мероприятия, после которой жюри решает, каким из команд отдать призовые места. Решение жюри может основываться на оценке коллективной презентации или на совокупное количество шансов, навыков и профессий, которые смогли получить участники.

Статья на сайте проекта «ПРОФТРЕНД»

За 2 часа, проведённых в игровом сценарии, старшеклассники прошли путь от школьной скамьи до трудоустройства и организации собственной инновационной компании. Траектория профессионального становления для каждого участника игры включала важные этапы в жизни любого человека: профориентационное самоопределение, выбор дополнительного образования, выпускные экзамены, получение профессиональных знаний и надпрофессиональных навыков, включение в трудовой коллектив.

Специально для каждого этапа организаторы мероприятия придумали и подготовили игровые механики, экзаменационные задания, описания профессий будущего и даже внутриигровую валюту “шансы”, в обмен на которую можно было получить важные навыки, такие как системное мышление, робототехника, управление проектами, работа в условиях неопределённости и т.д.

Игра получилась не только интересной и весёлой, но и достаточно познавательной, ведь в финале каждый участник не только выбрал одну из множества профессий, представленных в Атласе новых профессий, но и участвовал в разработке и защите командных проектов.