

Программа проведения игры ТалантГейм



Барнаул 2021

Пояснительная записка

Данная программа направлена на развитие у подростков умений самопознания, выявления сильных и слабых сторон, определять свои желания, понять, какая профессиональная сфера интересна. Это игра по карьерному коучингу и профессиональному самоопределению. Игра построена на авторской модели Антона Нефёдова. Антон более 6 лет занимался исследованием профессиональной ориентации школьников, студентов и взрослых людей.

Во время игры каждый участник “соберет” свой реальный и осознанный список факторов выбора и ответит на вопросы:

- Что же для меня на самом деле важно в моей работе, профессии карьере, бизнесе?
- Как и что я выбираю?
- Как мне отойти от мистических формулировок своего предназначения к реальным действиям?
- Дело жизни – это что?
- Кто я и как я могу реализовать себя?
- Как сделать возможным для меня получать деньги за то, что мне нравится делать?

Игра показывает участнику его стратегию выбора, стратегию принятия решения и понимание, что важно в этом процессе.

Цель игры: развитие компетенции осознанного выбора

Задачи:

- понять себя, свои истинные желания/предпочтения/таланты, освободить их от социально-значимого мнения/мнения авторитетных людей
- понять свою уникальность и успешную область самореализации,
- выстроить план своего профессионального будущего и монетизации своих талантов .

Организация игрового занятия: программой предусмотрено 1 занятие с 4-5 подростками в течение 3-4 часов с перерывами. Возможны перемещения во время игры. Правила предусматривают сохранение игрового комплекта от порчи.

- Участники TALENTgame по очереди проходят через последовательность выборов по 4 секторам:
 - **диагностика намерения**

- что я хочу/люблю делать?
- **инвентаризация опыта и способностей**
- что я умею/могу делать?
- **актуальность деятельности**
- что миру нужно, чтобы я делал(а)?
- **монетизация персонального бренда**
- за что мне готовы платить деньги?

Каждый ход в игре участники оказываются в ситуации выбора и проходят интервью с интерактивным HR-центром, имея возможность соотнести ожидания от себя со стратегиями, проявляющимися на практике.

Критерием выбора той или иной деятельности для игрока может оказаться как то, что он знал о себе ранее и получил необходимое именно ему количество подтверждений, чтобы начать действовать, так и нечто новое для него, чему пора было перейти в зону осознаваемых талантов, чтобы скорректировать свой план действий в вопросах профессиональной реализации.

Итогом игры является сборка формулы реализации талантов через систематизацию четырёх вышеуказанных элементов по японской модели Икигай и выявление эффективной Роли игрока на рынке труда.

Ответственность за каждый шаг в игре — на Игроке, а не на Мастере. Это значит, что не ведущий будет интерпретировать то, что происходит. Человек сам сделает свои выводы и сам будет работать с ними.

Игра даёт возможность научиться выбирать и дальше использовать этот навык в жизни.

Принципы работы:

- полное доверие к подросткам на протяжении всей игры;
- уважительное отношение, признание наличия внутренней мотивации к развитию у любого подростка;
- открытость в общении с подростками, готовность всегда предоставить им поддержку и в работе по программе, и в разрешении личностных проблем;
- искренность в выражении своих чувств, эмпатическая поддержка участников групп;

- активное участие в групповом взаимодействии.

Общая структура игры:

1. Начало игры
2. Игра
3. Сборка ключевых критериев
4. Завершение игры
5. Отзыв

Планируемые результаты реализации программы

Личностные:

- готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению;
- ценность самостоятельности и инициативы;
- наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности;
- сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом;
- быть готовым действовать в отсутствие гарантий успеха.

Метапредметные:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения;
- выражать себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах;
- в ходе диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи и поддержание благожелательности общения;
- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- самостоятельно выбирать формат выступления с учетом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Оценка эффективности, результативность работы.

Критерии определения уровня достижения планируемых результатов:

1. Выбраны ключевые критерии

2. Выбрана роль

3. Заполнена формула самореализации

Инструменты оценки эффективности программы: бланки Икигай, бланк формулы самореализации

Механизм отслеживания результатов реализации программы:

Для оценки эффективности программы рассматриваются динамика изменения следующих показателей:

- Улучшение самочувствия, активности и настроения (по наблюдениям психолога, родителей).

III. Ресурсы для реализации программы

1. Материально-технические условия реализации программы:

1. Столы и стулья для детей

2. Рабочее место для специалиста

3. бумага, ручки, стулья по количеству участников,

- Элементы игрового поля

- Колоды:

- Вопросы

- Параметры деятельности

- Формат деятельности

- Специфика деятельности

- Мотивация

- Пространство

- Объект деятельности

- Способности

- Метанавыки

- Идентификация

- Действия

- Продукт

- Потребности ЦА

- Партнёрство

- Позиционирование

- Ресурсная база

- Бизнес-мышление

- Роль

- Стишки-пирожки

- Кубик D4

- Кубик yes/maybe/no

- Заглушки элементов поля

- Колода «Знаки вселенной»

2. Учебно-методическое оснащение программы:

1.Макартычева Г.И. Тренинг для подростков: профилактика асоциального поведения.-СПб.: Речь,2006.

2.Истратова О.Н. Практикум по детской психокоррекции: игры, упражнения, техники. – Изд. 4-е – Ростов н./Дону : Феникс, 2010

3.Щербакова Т.Н., Скрипкина Т.П. Тренинг коммуникативной компетентности для подростков: учебно-методическое пособие. - Ростов н/Д.: Изд-во РО ИПК и ПРО,2008.

4.Макеева Т.Г. Диагностика развития старшеклассников: психологические тесты.-Ростов н/Д : Феникс, 2008

5.Райгородский Д.Я. Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие.- Самара: Издательский Дом «БАХРАМ-М», 2008

6.Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по сказкотерапии.-3-е изд.- СПб.: Речь,2014.

3.Работа с родителями (законными представителями):

- психолого-педагогическое консультирование родителей (законных представителей);

-выполнение родителями рекомендаций педагога-психолога по вопросам воспитания и развития детей.

Отличительной особенностью программы является:

1.Реализация целей и задач программы происходит в игровой ситуации.

2.Реализация программы предполагает психолого-педагогическое консультирование родителей (законных представителей) об индивидуальных особенностях ребенка, целях, задачах, поддержании и закреплении положительных изменений в поведении и состоянии ребенка.

ОПИСАНИЕ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

1. Знакомство с идеей игры

Актуальная реалистичная профориентация взрослых и подростков в интерактивном формате, построенная на основании:

- Японской модели Икигай (Д.Бюттнер)
- Практике Талант-менеджмента (Д.Уоткинс)

- Модели Реализации Талантов (А.Нефёдов)
- Типологии самореализации Барбары Шер
- Системы личного брендинга SynovateCensydiam

2. Знакомство с Автором игры

Антон Нефёдов - Консультант-провокатор, бизнес-тренер, специалист по реализации талантов, разработчик программ игрового моделирования бизнес-процессов, со-автор GameConstructor, основатель Академии I.G.R.A. (IntegralGameResearchAcademy), HR-щик (НИУ-ВШЭ), разработчик и автор INTEGRATIONgame, TALENTgame, PARADOXgame, Стратегического квеста «Путешествие Героя» и ряда других игровых методологий для бизнеса и лайф-хакинга.

В прошлом - преподаватель РАНХиГС.

Опыт в игротехнологической сфере более 8 лет.

Среди регалий у проектов Антона присутствуют:

- топ-3 инновационных образовательных программ по рейтингу ФИРО (Федеральный Институт Развития Образования)
- топ-22 рейтинга Афиши по необычному развивающему отдыху
- топ-5 образовательных программ по рейтингу FORBES

3. Знакомство с Мастером игры (ведущим)

- Рассказать о себе
- Почему и зачем Вы ведете эту игру

4. Знакомство с игровым пространством

- Поле
- Кубики
- Карточки
- Метафорические карты
- Бланки игрока – подписать (имя, дата) и рассказать назначение

5. Организационные моменты

- Перерывы
 - Перемещение, во время игры
 - Под запретом: телефон
- Предупредите игроков, что в случае порчи игрового комплекта (еда, питье и т.п.), они берут ответственность за то, чтобы у мастера появился новый комплект.

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Знакомство с игроками

- имя участника
- чем ты занимаешься? чем интересуешься?

2. Работа с колодой ВОПРОСЫ

ВНИМАНИЕ! Все вытянутые карты (из любых колод) остаются у **Игрока** до конца игры.

Вытянуть карту из колоды ВОПРОСЫ (чем-то этот вопрос очень важен для тебя в сегодняшней игре). Проверить ответ кубиком *yes/maybe/no*:

- *yes* – записать ответ (можно на обратной стороне бланка)
- *maybe* – взять подсказку из колоды Знаки Вселенной, подумать над ответом круг (ход переходит к следующему игроку)
- *no* – взять подсказку из колоды Стишки-пирожки, подумать над ответом круг (ход переходит к следующему игроку)

Данный этап преследует несколько целей:

- *тренировка работы с кубиком (иногда на этом этапе необходимо объяснить игрокам принцип действия кубика)*
- *тренировка работы с метафорическими картами*
- *фокусировка внимания игрока на вопросе, а главное, на ответе – этот фокус будет очень важным в данной игре*
- *настроиться на игровой формат*

3. Формулировка Запроса

- Сформулировать запрос к игре

Примеры запросов:

- *Что же для меня на самом деле важно в моей будущей профессии/карьере/бизнесе?*

- *Как и что я выбираю?*
- *Как реализовать мой проект?*
- *Как сделать бизнес эффективнее? И "эффективнее" - это как?*
- *Как определить свою Целевую Аудиторию?*
- *Как найти новые ниши для развития бизнеса?*
- *Как мне отойти от мистических формулировок своего предназначения*

к реальным действиям?

- *Дело жизни - это что?*
- *Кто я и как я могу реализовать себя?*
- *Как сделать возможным для меня получать деньги за то, что мне*

нравится делать?

- *В чём моя миссия?*
- *Как взять и начать делать, а не только витать в облаках?*
- *Где же мои деньги и как наладить с ними отношения?*
- *Как выбрать профессию/проект/деятельность?*

и другие запросы, связанные с карьерой/работой/бизнесом

- Записать запрос в бланк 1 (окошко Контекст)

4. Исследование состояния Игрока в Запросе

Проверить состояние, в котором находится Игрок в своём запросе (Кубик D4)

- 1 – паразит

- «ну, еще один дипломчик...»

- Насыщаюсь за счет системы, но не насыщаю систему. Как восстановить баланс?

- Когда система сбалансирована, как меняется состояние? (Кубик D4)

- 2 - реализатор

- «да. Так можно!»

- Система сбалансирована

- Игрок переходит на следующий этап

- 3 – трудоголик

- «я же всё для них делаю, а они меня используют!»

- Насыщаю систему, истощая себя. Как насытить себя?

- Когда система сбалансирована, как меняется состояние? (Кубик D4)

Если способов насыщения несколько, выписываем все и каждый проверяем кубиком, выбираем тот (те), на которые выпадает «4»

- 4 – нытик

- «ни себе, ни людям»

- В системе нет энергии. Как изменить ситуацию? Как насытить систему?

- Когда система насыщена, как меняется состояние? (Кубик D4)

Игрок переходит на следующий этап в двух случаях:

- На кубике выпало «4»

- Игрок 3 раза бросил кубик. В этом случае заходим в исследование запроса в том состоянии, которое выпало последним

ХОД ИГРЫ

Игра проходит на квадратах поля ХОЧУ->МОГУ->НАДО->ДЕНЬГИ. На каждом из квадратов повторяется один и тот же алгоритм:

1. Определить поле внутри квадрата (кубик D4), на котором будет проходить исследование (1-4)

2. Из соответствующей колоды вытянуть две карты.

- Если выпала карта Переход (две полукруглые стрелочки), Игрок выбирает одну из оставшихся колод в данном квадрате и вытягивает одну карту из неё.

Возможен вариант, когда из каждой колоды Игрок вытягивает карту Переход, в этом случае он играет с единственной текстовой картой.

Если нет ни одной карты с текстом – данный квадрат не важен для самореализации Игрока в его Запросе.

- Сделать взаимоисключающий выбор: А-В, В-А

Метафора: есть Вселенский рекрутинговый центр, он знает ВСЁ обо ВСЕХ, может подобрать каждому ИДЕАЛЬНЫЕ условия. Но, так не спортивно, поэтому каждому этот Центр предлагает 2 условия, из которых нужно сделать взаимоисключающий выбор

- Каков этот выбор? ЗАЧЕМ выбор именно такой

- Проверить выбор кубиком yes/maybe/no

- Yes – критерий принят. Игрок переходит к следующему этапу

- Maybe –. вытянуть подсказку из колоды Знаки Вселенной.

Алгоритм подсказки:

1. Задать общий вопрос к обеим карточками, например,
 - Какие ресурсы в том и другом выборе?
 - Какие «подводные камни» в том или другом выборе?
 - В чём я себе вру. Делая тот или другой выбор?
 - И т.д.

2. Вытянуть по одной карте для каждого выбора

Подумать над выбором с учётом подсказки (в течение круга)

Ход переходит к следующему игроку

- Но – вытянуть подсказку из колоды Стишков-пирожков (1 карту)

Подумать над выбором с учётом подсказки (в течение круга)

Ход переходит к следующему игроку

3. Записать полученный критерий в бланк 1 (окно Критерии)

ВАЖНО! Ключевым критерием является не столько выбранная карточка и надпись на ней, сколько объяснение: **Зачем** выбор именно такой (или **НЕ** такой)

4. После прохождения по всем 4-м квадратам и выбора в них ключевых критериев, Игрок переходит колоде РОЛЬ. Из нее вытягивается 2 карты и делается выбор А-В, В-А.

СБОРКА

Сборка ключевых критериев осуществляется на бланке 2.

1. Записать выбранную РОЛЬ в одноименное окно
2. Собрать свой Икигай - вписать ключевые критерии из бланка 1 в соответствующие круги схемы Икигай
3. Заполнить Формулу самореализации. Читать ее 21 день

ЗАВЕРШЕНИЕ

1. Зачитать свою Формулу самореализации (выразительно, вслух)
2. Есть в ней ответ на запрос к игре?
3. Какой шаг ты сделаешь уже сегодня?

Этот шаг должен быть очень простой!

В качестве подсказки можно вытащить стишок-пирожок или Знаки Вселенной (на выбор)

ОТЗЫВ (завершающий этап)

Не нужно обратную связь просить! Мастер предлагает её записать.

Мастер:

А сейчас важный этап игры. Чтобы поставить точку и зафиксировать то, с чем вы уходите с игры и идете уже в свое большое путешествие. Запишите то, с чем вы уходите. Пусть это будет отзывом мне, игре, процессу. Придет, например,

человек на сайт, прочитает ваш отзыв, и он поможет принять ему решение пойти на игру. Это важный этап для меня, для вас и для Мира.

Пусть это будет отзыв самим себе, Мастеру, игре, процессу, результатам, вашему новому витку самореализации

1. Отзыв важен для того, чтобы:
 - Поставить точку в игре
 - Поделиться с Миром
 - Поддержать тех, кому нужно найти свою Формулу самореализации, а кому не нужно, чтобы не тратили время и не занимали место в группе, на которое может прийти человек, которому действительно нужно
 - Фейсбук будет напоминать вам об этой игре (если сделать пост)
 2. Раздать бланки отзыва.
 - Расскажите, что вы взяли от игры и чем хотите поделиться с будущими участниками
 - Формат обратной связи:
 - Что в данной игре было про **вас**?
 - Что **вы** чувствовали?
 - Какие интересные мысли **вас** посетили?
 - Какие открытия **вы** сделали?
 3. Открытая обратная связь участникам. Кто хочет чем-то поделиться с остальными
- Обратная связь по желанию. Можно ограничить временем

Список литературы

1. Анн Л.Ф. Психологический тренинг с подростками. – СПб.: Питер, 2006.
2. Вачков И.В., Битянова М.Р. Я и мой внутренний мир. Психология для старшеклассников. – СПб.: Питер, 2009.
3. Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Эффективная команда: шаги к созданию. Руководство для тех, кто хочет создать свою команду. — СПб.: Речь, 2003.
4. Козлов А.А. Как повысить самооценку: способы воспитания здорового эгоизма. – СПб.: Речь, 2009.
5. Практика сказкотерапии/ под ред. Н.А.Сакович. – СПб.: Речь, 2007.
6. Ромек В.Г. Тренинг уверенности в межличностных отношениях. – СПб.: Речь, 2005.
7. Стишенок И.В. Сказка в тренинге: коррекция, развитие, личностный рост. – СПб.: Речь, 2006.
8. Стишенок И. В. Сказкотерапия для решения личных проблем. – СПб.:Речь, М.: Сфера, 2010.
9. Шевцова И.В. Упражнения и рекомендации для тренинга личностного роста. – СПб.: Речь, 2007.

Приложение 1.



Имя _____ Дата _____	Модель реализации талантов (А.Нефёдов)
Контекст	<p>паразит «ну, ещё один дипломчик...»</p> <p>реализатор «да, так можно»</p> <p>нытик «ни себе, ни людям»</p> <p>трудоголик «я же всё для них делюю, а они меня используют»</p>
Критерии	Икигай (Д.Бюттнер) <p>TALENTGAME Автор: Антон Нефёдов master-of-talents.com</p>

Имя _____ Дата _____

TALENTGAME
Автор: Антон Нефёдов
master-of-talents.com

Роль _____

Формула самореализации:

Я _____ (роль),
хочу _____
_____ (1),
умею наилучшим образом _____
_____ (2),
закрываю потребность людей в _____
_____ (3),
проявляясь так, что мир платит мне деньги
за то, что я _____
_____ (4).

(1) хочу

(2) могу

(3) надо

(4) деньги

Приложение 2.

Отзыв об участии в TALENTgame

ФИ _____
 Дата _____
 Подпись _____



Приложение 3.

Подписывайся на наши соц.сети, будь в курсе новых игр и событий!



Инстаграм

https://www.instagram.com/alesia_aktau/



ВКонтакте

<https://vk.com/bodylife22>



YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UCXrvUinckSdrCgiC8fmXEOA>



Контакты организаторов проекта

АНКПО
«Новые Решения»



сайт: nko-new.ru
эл.почта: nko-new@yandex.ru

телефон: 8-913-084-1271

**Калашникова Наталья
Григорьевна**
(руководитель)

эл.почта:
natgrig038@yandex.ru

**Карташова Татьяна
Александровна**
(контент-менеджер)



эл.почта:
info@klever-ok.ru
телефон: 8-913-084-1271
instagram: @kartashova_photo

**Макеев Вячеслав
Александрович**
(психолог – тренер)

эл.почта:
zdravbud75@mail.ru
телефон: 8-963-535-20-79

**Макеева Анна
Сергеевна**
(психолог-тренер)



эл.почта:
anna.nagaeva@mail.ru
телефон: 8-961-992-00-22
instagram: @mac_psychology

**Корчагина Олеся
Анатольевна**
(психолог,
ведущая игры Talent-
Game)



эл.почта: katun24@inbox.ru
телефон: 8-913-081-05-25
instagram: @alesia_aktau

Проект “Раскрываем таланты” реализуется победителем первого конкурса 2021г Фонда президентских грантов по грантовому направлению “Поддержка проектов в области науки, образования, просвещения” – АНКПО «Новые решения».

#ПрезидентскийГрант #ПрезидентскиеГранты #ФондПрезидентскихГрантов



Барнаул
2021

