

СПЕЦИАЛИСТ БУДУЩЕГО

СПЕЦИАЛИСТ БУДУЩЕГО. ИГРА О ВЫСТРАИВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ (И ЖИЗНЕННОЙ) ТРАЕКТОРИИ

Игра «Специалист будущего» построена на материалах «Атласа новых профессий». Основной целью игры является выстраивание карьерной траектории вымышленного персонажа. На его жизненном пути будут встречаться неожиданные препятствия, взлеты и падения, новые возможности и многое другое – все как в реальной жизни. В этой игре нет подсчета очков, нет победителей и проигравших, нет правильных или неправильных ходов: все зависит лишь от вашей фантазии. Но будьте осторожнее – управляя чужой жизнью, очень легко заиграться, помните, что это большая ответственность.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра рассчитана на одну или более команд. Размер команды – от 3 до 7 человек. Возраст – от 12 и старше. Можно играть совместно со взрослыми, можно играть взрослым. Продолжительность игры – приблизительно 3 часа. Игра проходит при непосредственном участии организатора игры и, при необходимости, игротехников. Один игротехник способен эффективно работать с 1-3 командами, таким образом, если число участников не слишком велико, то ведущий может справиться самостоятельно, если команд больше 2-3, потребуется помощь дополнительных игротехников.

Задача участников игры – коллективно построить жизненную и карьерную траекторию вымышленного персонажа, начиная с текущего года (2017 на момент выхода игры), на 20 лет вперед. Выстраивание такой траектории осуществляется по определенным правилам, описанным в сценарии игры.

После того как команды закончат выстраивание траектории, им будет необходимо подготовить рассказ от лица персонажа, описывающий его жизненный путь.

ОБЩИЙ ХОД И СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Игра предваряется (допустим, на предыдущем занятии) рассказом об Атласе новых профессий и мире будущего (см.

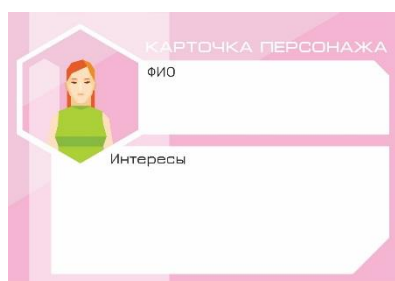
Методическое пособие). После этого участников игры нужно разбить на команды. Размер команды от 3 до 7 человек.

ВВОДНАЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ (~3 МИНУТЫ)

Ваша задача – построить историю жизни на следующие 20 лет для сегодняшнего выпускника. Это будет вымышленный персонаж, жизнью которого вы будете управлять в команде. Сначала вам нужно будет придумать ему (или ей) имя, интересы и недостатки (она может мечтать стать врачом и быть сладкоежкой, например), после чего он отправится в свое жизненное путешествие.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА (~10 МИНУТ)

На столе у каждой команды лежат 2 карточки персонажей – девушка и молодой человек.

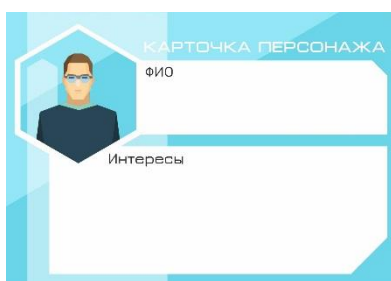


КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ФИО

Интересы

This is a pink character card template. It features a hexagonal frame on the left containing a stylized illustration of a woman with red hair wearing a green top. To the right of the frame is a large white rectangular area for writing. The text 'КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА' is at the top, 'ФИО' is above the writing area, and 'Интересы' is below the frame.



КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

ФИО

Интересы

This is a blue character card template. It features a hexagonal frame on the left containing a stylized illustration of a man with brown hair wearing a dark blue shirt. To the right of the frame is a large white rectangular area for writing. The text 'КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА' is at the top, 'ФИО' is above the writing area, and 'Интересы' is below the frame.

Участники команды должны выбрать себе персонажа, придумать ему имя, его интересы и мечты, таланты и слабости и заполнить карточку персонажа.

ОБРАЗ БУДУЩЕГО (~10 МИНУТ)

Задача участников – за следующие 5 минут придумать, как выглядит жизнь персонажа через 20 лет. Где он(-а) живет, кем работает (профессии можно придумать самостоятельно, а можно заглянуть в Атлас новых профессий), что у него (нее) происходит в личной жизни (брак, дети и т. д.), каков его образ жизни (много путешествует, домосед, занимается спортом и т. д.).

Эту информацию нужно записать на обратной стороне карточки персонажа.

После этого этапа по возможности закрепить карточку персонажа на стене или доске слева, чтобы следующие карточки размещать рядом с ней.

1-Й ТАКТ. 2017-2022

МЕЧТЫ И ЗАЯВКИ (~10 МИНУТ)

Теперь игра будет двигаться так – команда делает заявку в виде карточки «Действия» (М).



Составьте три карточки, которые описывают основные события, произошедшие с персонажем в эти годы.

В каждой карточке должен быть указан год, когда это событие произошло. Какие события? Любые.

Например:

«2017. Пошёл служить в армию», «2019. Поступил в Томский государственный университет на философский факультет», «2021. Познакомился с девушкой и женился».

После того как карточки заполнены, участники поднимают руки, к ним подходит ведущий или игротехник и забирает карточки.

«РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ» (~5 МИНУТ)

С этого момента ведущий (или игротехник) занимает роль, которая называется «реальная жизнь». Это значит, что он смотрит на события, предложенные командой, и проверяет, насколько реалистично то или иное событие.

С событиями может произойти одно из трех:

1. **Замечались** – не случилось. Зачеркивается красным маркером и размещается на доске или стене в наизидание, как не сработавший план/фантазия.
2. **Переписать** – реалистично, но требует коррекции. Отдается на исправление команде, после чего размещается на доске или стене.
3. **Принято** – событие произошло, карточка остается.

После этого ведущий или игротехник, не глядя, тянет из колоды карт «События» (L) одну карточку.



Это событие обязательно случается с персонажем. Команда может выбрать год, в который это событие произошло.

ВАЖНО: на данном и последующих этапах задачей игротехника является также «внутренняя фильтрация» событий, чтобы исключить неуместные события (например, игроки заявили, что их персонаж вышла замуж, а карточка события также предлагает вступление в брак).

Карточки размещаются справа от карточки персонажа в соответствии с годом, в который произошло событие.

2-Й ТАКТ. 2022-2027

МЕЧТЫ И ЗАЯВКИ (~10 МИНУТ)

Второй такт устроен практически так же, как первый, команды продолжают предлагать события на следующие пять лет.

Составьте три карточки, которые описывают основные события, которые произошли с персонажем в эти годы.

Каждая карточка должна указывать год, когда это событие произошло. Какие события? Любые.

Например:

«2023. Устроился работать в биотехнологическую компанию», «2025. Родилась двойня», «2026. Уехал на стажировку в Китай».

После того как карточки заполнены, участники команды поднимают руки, к ним подходит ведущий или игротехник и забирает карточки.

«РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ» (~5 МИНУТ)

Ведущий (или игротехник) смотрит на события, предложенные командой, и проверяет, насколько реалистично то или иное событие.

С событиями может произойти одно из трех:

1. **Замечались** — не случилось. Зачеркивается красным

маркером и размещается на доске или стене в наизидание, как не сработавший план/фантазия.

2. **Переписать** – реалистично, но требует коррекции. Отдается на исправление, после чего размещается на доске или стене
3. **Принято** – событие произошло, карточка остается.

После этого ведущий или игротехник, не глядя, тянет из колоды карт «События» одну карточку.

Это событие обязательно случается с персонажем. Команда может выбрать год, в который это событие произошло.

После этого (это отличие второго такта от первого!) ведущий или игротехник тянет одну карточку из колоды «Угрозы» (К).



Это событие также случается с персонажем в обязательном порядке. Команда выбирает год, в который произошло это событие.

ВАЖНО: на данном и последующих этапах задачи игротехника является также «внутренняя фильтрация» событий и угроз, чтобы исключить неуместные события (например, игроки заявили, что их персонаж вышла замуж, а карточка события также предлагает вступление в брак).

Карточки размещаются справа от карточки персонажа в соответствии с годом, в который произошло событие.

3-Й ТАКТ. 2027-2032 (~15 МИНУТ)

Третий такт устроен точно так же, как первый, команды продолжают предлагать события на следующие пять лет, ведущий (или игротехник) верифицирует их и достает одну карточку из колоды «События».

4-Й ТАКТ. 2032-2037 (~15 МИНУТ)

Четвертый такт устроен точно так же, как второй, команды продолжают предлагать события на следующие пять лет, ведущий (или игротехник) верифицирует их и достает одну

карточку из колоды «События» и одну из колоды «Угрозы».

ПОДГОТОВКА ИСТОРИИ (~15 МИНУТ)

По итогам 4 тактов получилась последовательность событий, которые происходили с персонажем в течение 20 лет – взлеты и падения, успехи и неудачи. Команда обсуждает эти события и на основе них составляет короткий (не более 3-5 минут) рассказ о жизни персонажа.

Важно: нужно пояснить командам, что хорошая история – это не перечисление карточек одна за другой, а выбор действительно важных событий, случившихся с ним. В рассказе хорошо сравнить итоговый результат с первоначальной мечтой, которую зафиксировали на листке персонажа – насколько они совпадают? Что пошло не так? Где повезло?

Форма рассказа может быть произвольной: один докладчик, несколько или вся команда, простой рассказ или небольшая сценка.

РАССКАЗЫ (~3-5 МИНУТ НА КОМАНДУ)

Представьте, что наступил 2037 год, все персонажи собрались, например, в кафе, или в походе в лесу, или на 20-летие выпуска – и рассказывают свои истории. Чем более живыми они будут – тем веселее и лучше!

РЕФЛЕКСИЯ

Список вопросов для рефлексии с участниками может быть любой (уместный) на усмотрение ведущего. Примеры таких вопросов:

1. Получилось ли достигнуть мечты? Что помешало или помогло этому?
2. Что вы думаете о том, как стоит формировать свою жизненную траекторию?
3. Понравился ли вам тот жизненный отрезок в 20 лет, который прожил ваш персонаж? Если бы это была ваша жизнь, что бы вы изменили?
4. А что будет делать ваш персонаж в следующие 5-10 лет?
5. Как вы теперь будете планировать свою будущую жизнь? Что будете учитывать?

Материалы (карточки персонажей и действий) можно загрузить и распечатать самостоятельно:

atlas100.ru/sb/