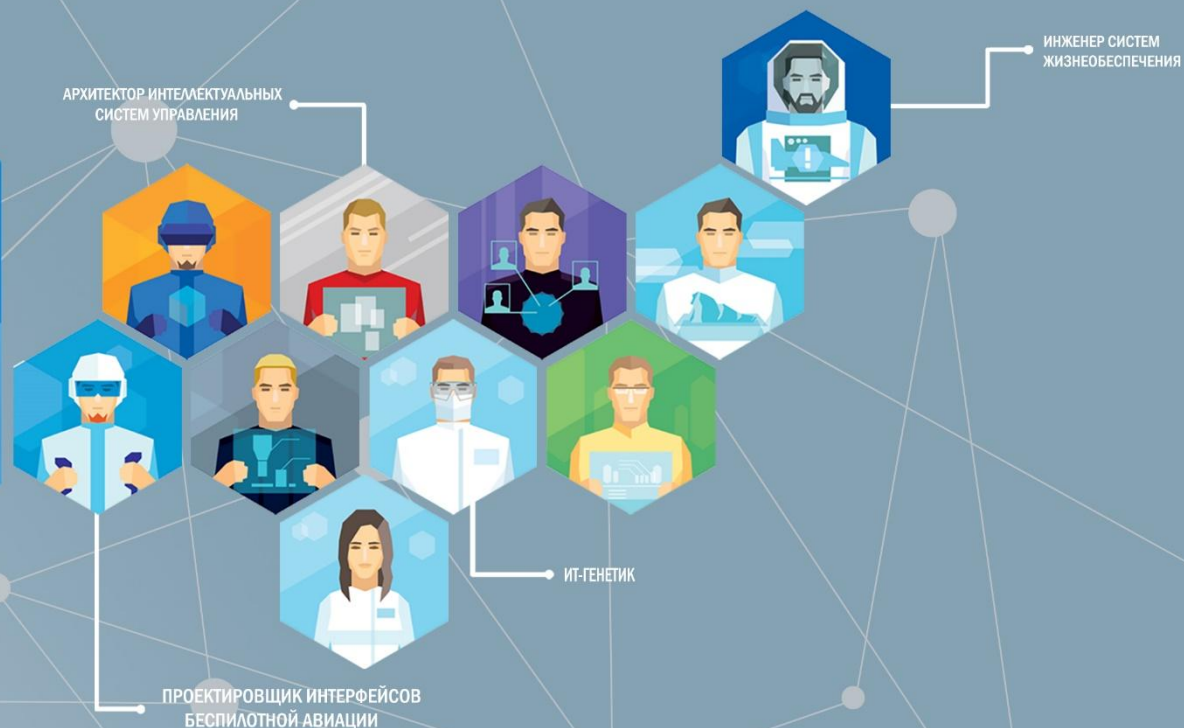


МИР ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО



КОМПЛЕКТ «МИР ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО»

«МИР ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО» – ЭТО КОМПЛЕКТ ИГРОВЫХ И МЕТОДИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ, НАПРАВЛЕННЫЙ НА ТО, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ПЕДАГОГАМ, СПЕЦИАЛИСТАМ ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ И ДРУГИМ НЕРАВНОДУШНЫМ ЛЮДЯМ РАССКАЗАТЬ ПОДРОСТКАМ О ТОМ, КАК ВЫГЛЯДИТ БУДУЩЕЕ РАБОТЫ В ДОСТУПНОЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ФОРМЕ, А ТАКЖЕ ПОМОЧЬ ИМ САМОСТОЯТЕЛЬНО СТРОИТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И КАРЬЕРНЫЕ ТРАЕКТОРИИ, ОПРЕДЕЛЯТЬСЯ С ВЫБОРОМ СФЕРЫ ИНТЕРЕСОВ И СТАНОВИТЬСЯ УСПЕШНЫМИ В ЖИЗНИ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ПРИВЫЧНОГО ПОДХОДА К ПРОФОРИЕНТАЦИИ, ГДЕ ПОДРОСТОК ЯВЛЯЕТСЯ «ОБЪЕКТОМ ИЗУЧЕНИЯ», ДАННЫЙ КОМПЛЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ ОРГАНИЗОВАТЬ СИСТЕМНУЮ РАБОТУ, НАЦЕЛЕННУЮ НА РАЗВИТИЕ У ПОДРОСТКОВ НАВЫКОВ, КОТОРЫЕ ПРИГОДЯТСЯ ЕМУ ВО ВЗРОСЛОЙ ЖИЗНИ.



КОМПАС ПРОФЕССИЙ

- **КООПЕРАТИВНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ ВЗРОСЛЫЕ И ПОДРОСТКИ СОВМЕСТНО ВЫРАЩИВАЮТ ВЫМЫШЛЕННОГО ПЕРСОНАЖА ОТ 13 ЛЕТ ДО 40. ПЕРСОНАЖУ НУЖНО РАЗВИТЬ В СЕБЕ НАДПРЕДМЕТНЫЕ НАВЫКИ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ОДНОЙ ИЗ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ БУДУЩЕГО, ОПИСАННЫЕ В АТЛАСЕ НОВЫХ ПРОФЕССИЙ. В ЕГО РАСПОРЯЖЕНИИ БУДУТ УДАЧНЫЕ ШКОЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, ВЗРОСЛЫЕ РЕШЕНИЯ И РОДИТЕЛЬСКАЯ ПОМОЩЬ. ПРИ ЭТОМ НА ЕГО ЖИЗНЕННОМ ПУТИ БУДУТ РЕГУЛЯРНО СЛУЧАТЬСЯ ТЕ ИЛИ ИНЫЕ НЕПРОСТЫЕ СОБЫТИЯ, СПОСОБНЫЕ ПОКОЛЕБАТЬ ЕГО СЛАГАЕМЫЕ ЖИЗНЕННОГО БАЛАНСА.**

ЭФФЕКТ:

- **ДЛЯ РОДИТЕЛЯ:** ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСТРОИТЬ РАЗГОВОР НА РАВНЫХ О БУДУЩЕМ СВОЕГО РЕБЕНКА, ВЫЯВИТЬ ОСНОВАНИЯ ДЛЯ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ.
- **ДЛЯ ПОДРОСТКА:** ОСОЗНАТЬ НЕОБХОДИМОСТЬ УПРАВЛЕНИЯ СВОИМ СОБСТВЕННЫМ РАЗВИТИЕМ СКВОЗЬ ШКОЛУ И ВУЗ И ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАБОЧИЕ МЕСТА.
- **ДЛЯ РОДИТЕЛЯ:** ПОЛУЧИТЬ НАГЛЯДНЫЙ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ЗНАКОМСТВА СО СПЕЦИАЛЬНОСТЯМИ АТЛАСА НОВЫХ ПРОФЕССИЙ И ВЕДУЩИМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПРАКТИКАМИ, КОТОРЫЕ УЖЕ СЕЙЧАС ФОРМИРУЮТ НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ЭТОГО НАДПРЕДМЕТНЫЕ НАВЫКИ.

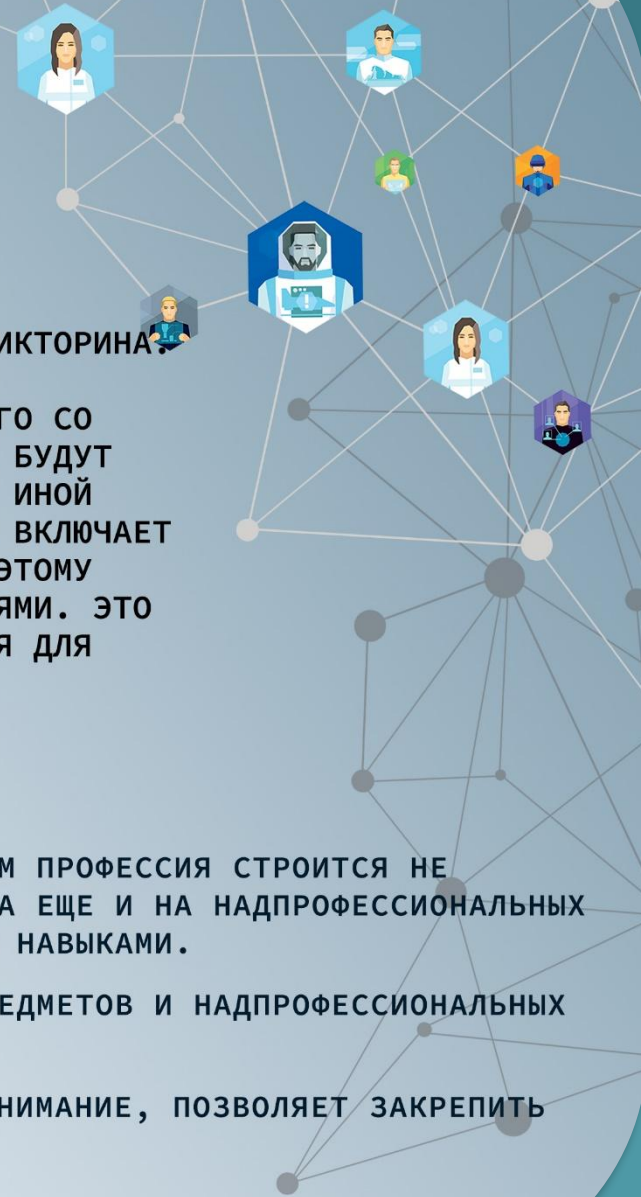


ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ЛОТО

ЭТА ИГРА ОСНОВАНА НА ДВУХ ОСНОВНЫХ МЕХАНИКАХ – ЛОТО И ВИКТОРИНА. ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ УЧАСТНИКАМ ПРИСВОИТЬ ЗНАНИЯ О НЕОБХОДИМЫХ НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКАХ, СООТНЕСТИ ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО СО ШКОЛЬНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ. ИМЕННО НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ БУДУТ ПРИСУТСТВОВАТЬ ПРАКТИЧЕСКИ В ЛЮБОЙ ПРОФЕССИИ (В ТОЙ ИЛИ ИНОЙ КОМБИНАЦИИ). НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ СИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ НЕ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ФОРМИРОВАНИЕ ПОНИМАНИЯ ВАЖНОСТИ ЭТИХ НАВЫКОВ. ПОЭТОМУ ОСОБЕННО ВАЖНО ПОЗНАКОМИТЬ ПОДРОСТКОВ С НОВЫМИ ТЕНДЕНЦИЯМИ. ЭТО ПОЗВОЛИТ ШКОЛЬНИКАМ СОСТАВИТЬ НЕОБХОДИМУЮ КАРТУ РАЗВИТИЯ ДЛЯ УСПЕШНОГО БУДУЩЕГО.

ЭФФЕКТ:

- ИГРА ФОРМИРУЕТ У ШКОЛЬНИКОВ ПОНИМАНИЕ ТОГО, ЧТО В БУДУЩЕМ ПРОФЕССИЯ СТРОИТСЯ НЕ ТОЛЬКО НА ОСНОВЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗНАНИЙ И КОМПЕТЕНЦИЙ, А ЕЩЕ И НА НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКАХ. ИГРА ЗНАКОМИТ УЧАСТНИКОВ С НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ.
- ИГРА ПОМОГАЕТ УВИДЕТЬ ВЗАИМОСВЯЗЬ ПРОФЕССИЙ, ШКОЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ И НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ.
- ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ВКЛЮЧИТЬ В РАБОТУ ВСЮ ГРУППУ. РАЗВИВАЕТ ВНИМАНИЕ, ПОЗВОЛЯЕТ ЗАКРЕПИТЬ ПОЛУЧЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ О НАДПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКАХ.





СПЕЦИАЛИСТ БУДУЩЕГО

ИГРА, РАЗВИВАЮЩАЯ НАВЫК РАЗРАБОТКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ И КАРЬЕРНОЙ ТРАЕКТОРИИ. УЧАСТНИКИ ИГРЫ УПРАВЛЯЮТ ЖИЗНЕННОЙ ТРАЕКТОРИЕЙ ВЫМЫШЛЕННОГО ПЕРСОНАЖА, КОТОРОГО ЖДУТ ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ, УСПЕХ И НЕУДАЧИ.

ЭФФЕКТ:

- НАВЫК САМОСТОЯТЕЛЬНОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ ЖИЗНЕННОГО ПУТИ – ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ НАВЫКОВ, ПОЗВОЛЯЮЩИХ КОМФОРТНО ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В БУДУЩЕМ.
- УЧАСТНИКИ УЧАТСЯ РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ, СИНХРОНИЗИРОВАТЬ СВОИ ЖЕЛАНИЯ С ЖЕЛАНИЯМИ ДРУГИХ ИГРОКОВ.
- УЧАСТНИКИ ИГРЫ РАЗВИВАЮТ НАВЫК СТОРИТЕЛЛИНГА (ПРИДУМЫВАНИЕ ИСТОРИЙ).



КУРЬЕР, ПРОЩАЙ!

ИГРА НАПРАВЛЕНА НА ФОРМИРОВАНИЕ У ШКОЛЬНИКОВ ПОНИМАНИЯ ТОГО, КАК БЫСТРО МЕНЯЕТСЯ МИР. КАК ПРИВЫЧНЫЕ НАМ ПРОФЕССИИ ВИДОИЗМЕНЯЮТСЯ ПОД ДЕЙСТВИЕМ ПРОГРЕССА И НОВЫХ ОТКРЫТИЙ. МНОГИЕ ПРОФЕССИИ СТАЛИ ИСЧЕЗАТЬ. ИХ ЗАМЕНЯЮТ НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, МАШИНЫ. НЕКОТОРЫЕ ПРОФЕССИИ МЕНЯЮТСЯ НАСТОЛЬКО, ЧТО ИХ НАЗВАНИЯ СТАЛИ СОВСЕМ ДРУГИМИ. ИГРА ПРЕДЛАГАЕТ УЧАСТНИКАМ ПОГРУЗИТЬСЯ В БУДУЩЕЕ, ПОСМОТРЕТЬ КАКИЕ СОБЫТИЯ МОГУТ ПОВЛИЯТЬ НА ПРОФЕССИИ, УВИДЕТЬ КАКИЕ ПРОФЕССИИ ИСЧЕЗНУТ.

ЭФФЕКТ:

- ИГРА В ИНТЕРАКТИВНОЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ФОРМЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОЗНАКОМИТЬ ШКОЛЬНИКОВ С НЕ ПРОСТОЙ ТЕМОЙ "ИСЧЕЗАЮЩИЕ ПРОФЕССИИ". ЗАСТАВЛЯЕТ ЗАДУМАТЬСЯ О БУДУЩЕМ ВЫБОРЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПУТИ.
- ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ УВИДЕТЬ ВЗАИМОСВЯЗЬ МЕЖДУ ПОЯВЛЕНИЕМ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИСЧЕЗНОВЕНИЕМ ПРОФЕССИЙ.
- ИГРА РАЗВИВАЕТ НАВЫКИ СТРАТЕГИЧЕСКОГО И СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ. ФОРМИРУЕТ ПОНИМАНИЕ КАК ТЕХНОЛОГИИ ВЛИЯЮТ НА ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ИЛИ ТРАНСФОРМИРУЮТ РАБОЧЕЕ МЕСТО. ПОЗВОЛЯЕТ НАЙТИ НОВЫЕ НИШИ НА РЫНКЕ ТРУДА.
- ИГРА ДАЕТ УЧАСТНИКАМ РАЗВИТЬ НАВЫК УБЕЖДЕНИЯ, ВЕДЕНИЯ ДИСКУССИИ В ГРУППЕ.

СОЗДАТЕЛИ КОМПЛЕКТА



СУДАКОВ ДМИТРИЙ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ (ATLAS100.RU), КОНСУЛЬТАНТ БИЗНЕС-ШКОЛЫ СКОЛКОВО



АРИСТАРХОВА НАТАЛИЯ

ИГРОПРАКТИК, СОЦИАЛЬНЫЙ ПСИХОЛОГ, БИЗНЕС-ТРЕНЕР, КОУЧ



ПОЛЮГА ВАДИМ

РУКОВОДИТЕЛЬ ИНФОРМАЦИОННО-ИНЖЕНЕРНОГО ИНКУБАТОРА И-КУБ (I3.SCHOOL), ТРЕКЕР ЗАОЧНОГО АКСЕЛЕРАТОРА ФРИИ



БРАГИНА ЕКАТЕРИНА

АНТИКРИЗИСНЫЙ МЕНЕДЖЕР, ИГРОПРАКТИК, МОДЕРАТОР



СОЛОПОВА АННА

ИГРОПРАКТИК, МОДЕРАТОР, ПРЕПОДАВАТЕЛЬ РАНХИГС



ДЬЯЧКОВА ЕКАТЕРИНА

КАТАТИМНО-ИМАГИНАТИВНЫЙ ПСИХОТЕРАПЕВТ, ВЕДУЩАЯ ТРЕНИНГОВ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ



ЛЕВИНА НИНА

ИГРОПРАКТИК, ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДИРЕКТОРА ЦИАС МОСКОВСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ГЕОДЕЗИИ И КАРТОГРАФИИ (МИИГАиК)