

UpSkill.Ru. Базовый тренинг для тренера.

Используйте примерный формат тренировки:

- 1) Знакомство (сколько лет, сколько играет, какой рейтинг, основная роль, какие цели).
 - 2) Выяснение запроса студента (зачем пришел, над чем хочешь поработать?).
 - 3) Теоретическая часть (ваши знания о текущей МЕТЕ + всё что считаете полезным для конкретного студента + вопрос\ответ для него).
 - 4) Практическая часть (реплеи или наблюдение за игрой студента онлайн + всё что считаете нужным\полезным, объективным).
 - 5) Задание (дайте ему работу на время перерывов ваших тренировок).
 - 6) Обратная связь (что было полезным для него? что он узнал новое?).
 - 7) Завершение тренировки (рассказываете что будете делать на следующей тренировке, конкретный вопрос – когда состоится следующая?).
- Попробуйте установить контакт со студентом – понять зачем он пришел и чего он действительно хочет.
 - Работайте с его запросом.
 - Знайте свои сильные стороны и понимайте чему вы собираетесь учить
 - Задавайте вопросы и не навязывайте своё мнение, но демонстрируйте свой способ мышления с аргументами.
 - Создавайте свой тренерский теоретический дефолт – важные знания об игре, ролях, МЕТЕ, способах обучения.



Что нужно делать на первой (вводной) тренировке:

1. Будьте доброжелательным тренером и установите контакт со студентом, чтобы у него было ощущение, что вы именно тот человек, который поможет ему достичь результата.
2. Рассказать о платформе (вкратце).
3. Уточните с какой целью пришел к вам студент – что он действительно хочет? Это пригодится вам в конце тренировки.
4. Постарайтесь дать максимум на вводной тренировке, исходя из формата 30-60 минут, чтобы у вас сложилось представление о том, над чем вы будете работать на следующих тренировках.
5. Избегайте неловкого молчания – если что-то происходит (загрузка экрана и т.д.) – задавайте вопросы (например, следишь за киберспортом? Кто твой любимой игрок? И т.д.) или рассказывайте свои собственные истории.
6. Давайте позитивную обратную связь – подмечайте, что хорошо получается у студента. Никто не хочет тренироваться у тренера – критика.
7. В конце тренировки, обязательно напишите список того, что вы прошли на этой тренировке (по пунктам), что у студента хорошо получается (по пунктам), что вы будете делать дальше, на следующей тренировке (по пунктам).
8. Можно использовать принцип «бутерброда»: 1) вы даёте незначительную позитивную обратную связь; 2) потом рассказываете о проблемах студента (критика); 3) в конце завершайте на позитивной ноте – похвалите человека за его сильные стороны. Тогда он запомнит позитивный момент, но будет помнить, что ему есть над чем работать.
9. После обратной связи сразу предлагайте курс на 4, 8 или 12 тренировок со скидкой 5, 10 и 20%. Создавайте ценность следующей тренировки – вы говорите конкретику, что будете делать дальше, исходя из того, что увидели на ВВОДНОЙ (первой) тренировке.

Используйте один из трёх форматов тренировки:

1. Работа по записям (реплеям) в игре. Попросите человека выбрать реплей игры, в которой он «не доиграл» и разберите его действия и ошибки. После тренировки сделайте для него список из нескольких пунктов, над которыми надо поработать. Спросите, правильно ли вы поняли, что это слабые части или он хотел бы поработать над чем-то ещё? Выслушайте и предложите прийти на следующую тренировку, чтобы отработать что-то из этого списка.
2. Попросите человека включить демонстрацию экрана в Дискорде и сыграть один рейтинговый матч (или несколько, в зависимости от игры). Во время игры, спрашивайте его о выборе, просите анализировать, задавайте вопросы. Помогайте в игровом процессе, подсказывайте. При необходимости – дайте обратную связь человеку о тех ошибках, которые он допускает. После разбора рейтингового матча, поговорите с ним о таком подходе, понравилось ему или не понравилось?
3. Работайте больше в теоретическом формате, отвечая на вопросы и поддерживая со студентом диалог относительно тонкостей игры, в которых он хотел бы разобраться. После того, как вопросы закончатся предложите немного практики (на время остатки тренировки) и скажите о том, что на следующей тренировке будете делать п.1 или п.2.
 1. В конце тренировки повторите запрос клиента своим языком (интерпретация).
 2. Объясните как вы будете этого достигать, сколько времени потребуется.
 3. Проговорите цели и задачи на СЛЕДУЮЩУЮ тренировку, что вы будете делать?
 4. Конкретный вопрос: когда состоится следующая тренировка?

Полезная информация о платформе Upskill:

1. Мы предоставляем рабочую площадку, на которой вы можете разместить свою анкету и продавать киберспортивные тренировки.
2. Мы размещаем ваш авторский контент в наших социальных сетях и приветствуем, чтобы вы его создавали самостоятельно. Наш сотрудник rdy4action может помочь вам с монтажом и графическим оформлением.
3. Добавляйте в стиме бота в друзья с сайта Upskill.ru, он будет уведомлять вас о заказанных тренировках.
4. Ставьте расписание минимум 20 часов в неделю в удобное для вас время.
5. У нас проходят регулярные групповые занятия среди тренеров для повышения вашей квалификации. Участие в этих мероприятиях обязательны, если вы хотите развиваться вместе с нами.
6. Записывайте ваши тренировки (например, через программу OBS). Это инструмент для работы над ошибками, мы их разбираем на тренировках для тренеров, чтобы становиться лучше.
7. Чтобы начать тренировку – в личном кабинете нажмите «Начать тренировку», чтобы завершить – «Завершить тренировку». После того, как вы зальёте видео, деньги сразу упадут вам на счёт, вы можете вывести их на сайт Gamemoney.
8. По всем вопросам, пишите в общий рабочий чат. У других тренеров могут быть похожие вопросы и все сразу получают один ответ. Рабочий чат – это инструмент нашего проекта, предлагайте свои идеи.