ВКЛАД Благотворительный фонд Сбербанка В БУДУЩЕЕ | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ



ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД Благотворительный фонд Сбербанка В БУДУЩЕЕ | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПУТЬ В БУДУЩЕЕ»

Чему научит игра?

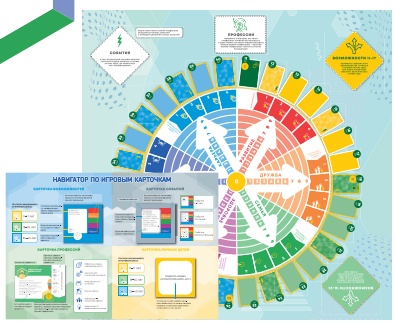
- Работать в команде.
- Эффективно общаться с разными людьми.
- Придумывать новые идеи.
- Выбирать лучший из нескольких вариантов.
- Уважать чувства других людей и лучше понимать их эмоции.

Как играть?

Создай героя и организуй его жизнь с 11 до 40 лет. Выбери и получи профессию; пользуйся появляющимися возможностями; решай проблемы. Твоя задача – вырастить счастливого и всесторонне развитого человека.

Что в комплекте?

Игровое поле



Навигатор по игровым карточкам

Руководство для педагога



Фишки

- 2 фишки героев
- 6 фишек времени
- 6 фишек колеса баланса
- 6 фишек навыков



Карточки

- 76 карточек возможностей
- 60 карточек событий
- 30 карточек профессий
- 37 карточек личных целей



11+

для 2–6 игроков

Страница поддержки игры

www.vbudushee.ru/library/igra-pvb/

Краткое руководство по игре в картинках

Подробный видеогид

Контактная информация для организаторов чемпионатов

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка

ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ПЕДАГОГА



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 2

Условия проведения игры 4

Роль педагога в игре 5
Групповая динамика и ее этапы 5
1. Формирование 5
2. Конфликт. 5
3. Нормализация 6
4. Работоспособность (сплоченность) 6
Как содействовать групповому процессу 7

Цели игры 8

Атрибуты игры 9
Игровое поле 9
Колесо баланса 10
Кольцо навыков будущего. 10
Кольцо истории персонажа 11
Карточки событий. 11
Карточки возможностей 12
Карточки профессий 14
Время. 15

Ход игры 16
Этап 1. Организация пространства и подготовка к игре 16
Организация пространства 16
Знакомство и объяснение правил игры. 17
Подготовка к старту 17
Этап 2. Проведение игры. 18
Как устроена командная игра? 19
Период первый. «Школьные годы чудесные».
Что необходимо сделать игрокам? 19
Период второй. «Молодость, молодость...» 20
Период третий. «Пора браться за ум» 21
Этап 3. Подведение итогов и осмысление 22
Последовательные шаги. 22

Приложение. Сводная таблица навыков и профессий 25

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сегодня мы вступили в новую эпоху — эпоху главенства технологий и быстрых перемен. И в этом новом сложном мире особенно остро встает вопрос самоопределения и формирования навыков самостоятельного построения своей жизни у детей и взрослых.

Игра «Путь в будущее» создана для развития у подростков осознанного подхода к жизни, а также таких навыков, как работа в команде, эффективная коммуникация, критическое и креативное мышление и эмоциональный интеллект. Игра представляет собой метафору жизненного пути человека от 11 до 40 лет, то есть периода, максимально насыщенного важнейшими решениями. В ходе игры участники самостоятельно выстраивают траекторию жизни персонажа и формируют путь к его целям, осознавая свои внутренние ценности и задачи и сохраняя оптимистичный настрой.

Игра позволяет развивать следующие компетенции:

- целеполагание и самоопределение в условиях быстро меняющихся обстоятельств;
- самостоятельность как способность опираться на собственные ценности в ситуации выбора;
- жизнестойкость как систему убеждений человека о себе, мире и отношениях с ним, которые помогают справиться со стрессовыми ситуациями.

Так как игра командная, то она также способствует развитию таких навыков, как:

- коммуникативные навыки — умение договариваться, аргументированно отстаивать свою точку зрения, устанавливать и поддерживать контакты для дружбы и сотрудничества;
- навыки командной работы — способность работать эффективно, на общий результат, с пониманием своего вклада и уважением всех членов команды.

Одним из ключевых элементов игры является время как важный невосполнимый ресурс человеческой жизни. В ходе игры подросток получает возможность увидеть последствия неэффективного (эффективного) использования времени. В течение жизни человек тратит время на три основных направления:

- отдых/развлечения;
- развитие;
- поддержание (существующего образа жизни).

Разумеется, с возрастом меняются приоритеты, и на каждом этапе время расходуется по-разному. В детстве человек меньше отвечает за себя и больше развлекается, поскольку блоком «поддержание» больше заняты родители. Чем старше и самостоятельнее он становится, тем больше усилий ему необходимо тратить на поддержание привычного уровня жизни. Игра моделирует эту ситуацию, ставя подростка перед необходимостью выбора в условиях ограниченных ресурсов.

В части карьерной траектории игра опирается на «Атлас новых профессий» (http://atlas100.ru), используя как профессии из различных отраслей, описанных в «Атласе», так и навыки будущего (надпрофессиональные навыки), которые в нем упоминаются.

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игру можно проводить как в одной небольшой команде из 2–6 человек, так и устроив соревнование между несколькими командами (также из 2–6 человек).

Если в игре участвует больше трех команд (более 18 человек), то лучше работать с несколькими педагогами-фасилитаторами, которые смогут уделить внимание всем участникам процесса.

Рекомендуемое время для проведения первой игры в классе в сопровождении педагога-фасилитатора — 2 часа. В дальнейшем подростки могут самостоятельно организовывать игровые сессии, привлекая новых участников.

Данное методическое пособие предназначено для педагогов. Рекомендуемое количество участников — от 2 до 18 человек.

В методическом пособии вы найдете:

- правила игры для участников;
- рекомендации по проведению игры для педагогов.

Освоить правила игры поможет видео по ссылке: https://vbudushee.ru/library/igra-pvb/. Также его можно посмотреть, используя QR-код, для чего необходимо:

- навести объектив камеры смартфона на QR-код;
- дождаться, когда приложение распознает код;
- перейти по ссылке, которую откроет ваш браузер.

РОЛЬ ПЕДАГОГА В ИГРЕ

Роль педагога в игре — фасилитатор. Он формирует цели и задачи и направляет групповое обсуждение. Главный инструмент фасилитатора — наводящие вопросы, которые помогут подростку проявить себя в заданной игрой ситуации и улучшить командное взаимодействие.

Важно: в этом процессе педагог не дает советы и четкие рекомендации и не выступает в качестве эксперта.

Игра состоит из трех основных периодов, на каждый из которых следует заложить по 20–30 минут. Итоги по личному зачету участников подводятся после каждого жизненного периода. Один участник команды может собрать информацию и проставить личные результаты каждого игрока в общей таблице результатов.

После того как правила озвучены и поняты, задача педагога-фасилитатора — дать возможность участникам самостоятельно провести игру в командах, поддерживая групповую динамику.

Групповая динамика — это процесс взаимодействия членов группы, который проходит 4 стадии.

Групповая динамика и ее этапы

1. ***Формирование***

   На этом этапе большинство участников в команде настроены позитивно, спокойно общаются и воодушевлены предстоящей игрой. У некоторых может возникнуть беспокойство, что не совсем поняли правила игры. Кто-то уже берет на себя роль лидера, кто-то пассивен, но пока еще все привыкают друг к другу и четкого распределения ролей нет.

2. ***Конфликт***

   Затем команда переходит к этапу конфронтации, когда дети сталкиваются между собой в процессе решения общекомандной или

личной задачи и проверяют границы друг друга. Возникает скрытая или явная агрессия из-за неприятия другого человека. Это тот самый момент, когда можно заметить высказываемое вслух недовольство, сопротивление и замечания в адрес друг друга. В силу специфики игрового процесса этот этап обостряет соревновательность между командами и участниками.

3. *Нормализация*

Постепенно команда переходит на этап нормализации. В этот момент группа адекватно оценивает свои и чужие сильные и слабые стороны, участники поддерживают друг друга, появляется конструктивная обратная связь. Зачастую второй и третий этап накладываются друг на друга, и команда начинает «перескакивать» то туда, то обратно. Это нормально — стабилизация займет некоторое время. На этом этапе в команде при выработке группового решения распределяются роли.

4. *Работоспособность (сплоченность)*

Стадия максимальной эффективности команды. Участники взаимодействуют между собой, помогая друг другу быстрее изучить, понять и достигнуть цели. На этом этапе участники понимают ценность командной работы и видят ее результат.

Схема работоспособности команды показана на рисунке 1.

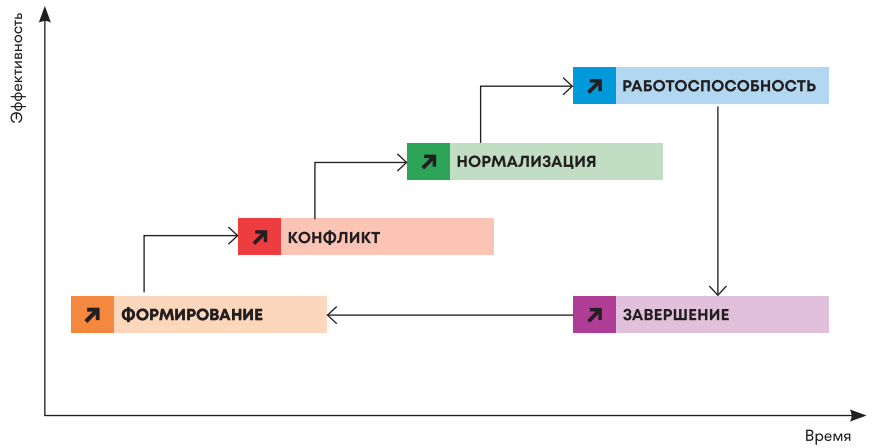


Рис. 1. Модель развития команды по Такману

Как содействовать групповому процессу

Для поддержания командной работы после каждого возрастного этапа игры (рис. 2) рекомендуется задавать участникам вопросы, чтобы обратить их внимание на то, что происходит внутри группы.

Эти вопросы помогут участникам самостоятельно сформулировать правила работы и быстрее перейти на стадию максимальной работоспособности:

- Оцените, насколько эффективно ваша команда взаимодействует при выработке решения?
- Каким образом вы могли бы улучшить коммуникацию в команде?
- Как сейчас распределились роли в команде?
- Что вам может помочь улучшить взаимодействие в группе?

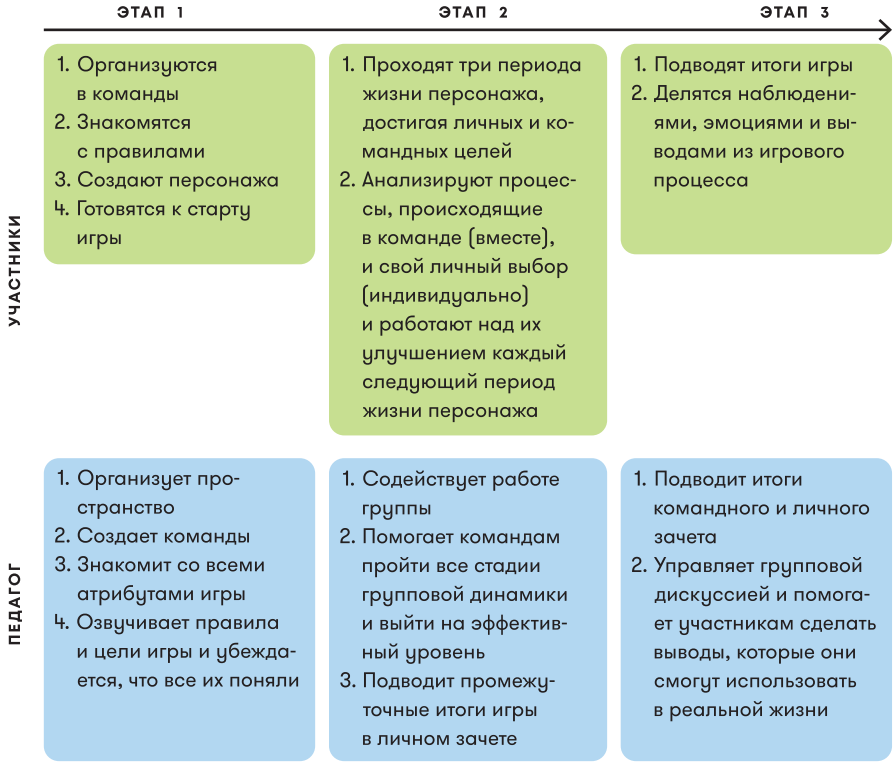
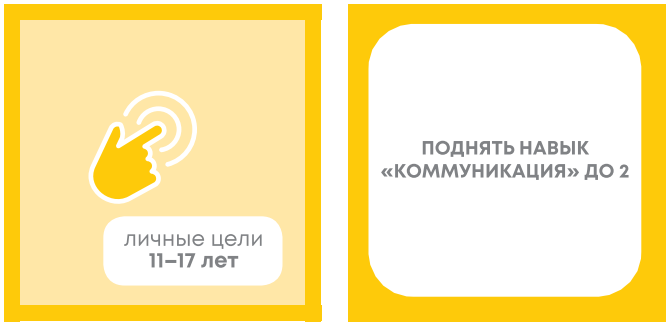


Рис. 2. Схема проведения игры

ЦЕЛИ ИГРЫ

Командная цель игры — достижение максимального показателя счастья персонажа, за которого играют участники. Показатель является составным (интегральным) и включает в себя карьеру персонажа, семейные отношения, здоровье, его умение отдыхать (ресурсность) и т. д. Игроки учатся принимать во внимание и гармонично развивать все сферы, потому что это напрямую влияет на качество жизни и ее насыщенность. Этот показатель рассчитывается только один раз в конце игры по правилам, описанным на с. 23.

Также у каждого игрока есть личные цели, привязанные к разным аспектам жизни персонажа. Примеры такой цели: «Получить профессию до 18 лет» или «Удержать к концу игры секторы “Семья” и “Карьера” на уровне не ниже 5» и др.



Личные игровые цели обновляются в начале каждого возрастного периода персонажа (11–17, 18–25 и 26–40 лет), поэтому если игроку не удалось достичь личной цели к концу периода, то попытки реализовать ее в дальнейшем не имеют игрового смысла. Победу в личном зачете одерживает игрок, который достиг максимального количества целей.

Поскольку цели распределяются закрытым способом, игроки не знают, какие цели преследуют другие члены команды, что добавляет игре остроты и конкуренции, развивая у участников навыки командной работы, нацеленность на результат и эмоциональный интеллект.

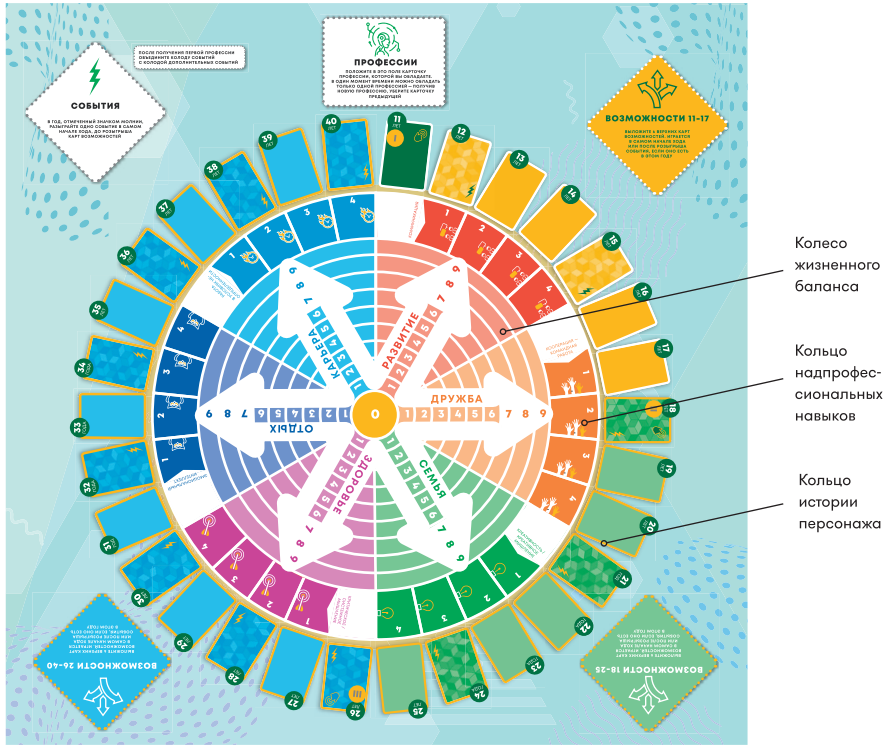
АТРИБУТЫ ИГРЫ

- Игровое поле
- Колесо баланса
- Кольцо навыков будущего
- Кольцо истории персонажа
- Карточки событий
- Карточки возможностей
- Карточки профессий
- Фишки времени

Игровое поле

Поле состоит из трех кругов.

1. Колесо жизненного баланса (в центре).
2. Кольцо навыков будущего.
3. Кольцо истории персонажа (внешнее кольцо для размещения событий, возможностей и действий).



Колесо баланса

Колесо баланса наглядно показывает состояние разных сфер жизни персонажа.

Задача педагога — донести до игроков, что важно развивать все сферы жизни.

Колесо баланса состоит из шести зон, которые характеризуют состояние игрового персонажа.

1. Развитие.
2. Дружба (общение с друзьями).
3. Семья.
4. Здоровье.
5. Отдых (ресурсное состояние).
6. Карьера.

Каждый из показателей может принимать значение от 0 до 9. В начале игры участники выставляют фишки всех шести показателей на значении 3. В ходе игры параметры колеса баланса персонажа будут меняться как в сторону роста, так и в обратном направлении. В случае, если хотя бы один из параметров окажется меньше нуля, игра заканчивается проигрышем. Ни один из параметров не может принимать значение больше, чем 9, — это предел.

Кольцо навыков будущего

В условиях непрерывного ускорения прогресса и постоянных изменений возрастает значимость навыков будущего. Речь идет об универсальных навыках, которые помогают человеку повышать эффективность в любой области и определять свое направление развития, оставаясь востребованным.

Таких навыков у персонажа также шесть.

1. Коммуникация.
2. Командная работа.
3. Креативность / креативное мышление.
4. Критическое/системное мышление.
5. Эмоциональный интеллект.
6. Работа в условиях неопределенности.

Креативность, навыки коммуникации и умение работать в команде помогают воплощать в жизнь поставленные цели в любой сфере и в любом коллективе. Эмоциональный интеллект позволяет осознавать свои и чужие потребности, эмоции и ценности и делать самостоятельный выбор, опираясь на самого себя. Навык работы в условиях неопределенности необходим для управления своим ресурсным состоянием и гибкого реагирования на постоянно меняющиеся внешние события, угрозы или давление. А критическое мышление позволяет дать более адекватную оценку среды и информации, которая поступает извне.

Данное поле отображает уровень готовности персонажа к профессиональной деятельности. Каждый из навыков может принимать значение от 0 до 4. В начале игры все фишки выставляются на значении 0.

Кольцо истории персонажа

Кольцо отображает (собирает) историю жизни персонажа в ходе игры. Игра стартует с поля «11 лет», и в ходе игры участники «растят» персонаж до 40 лет.

Карточки событий

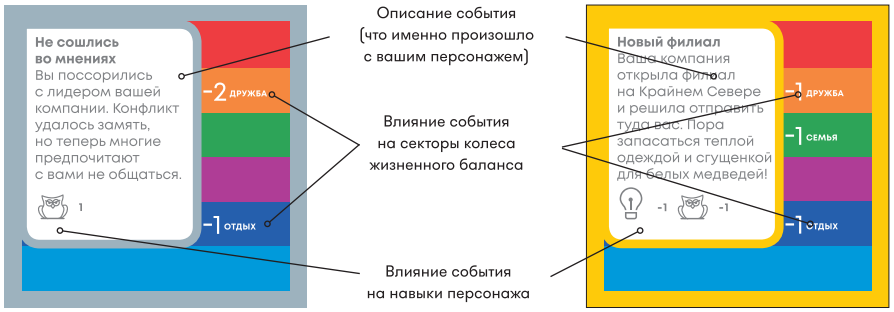


Карточки событий вытягиваются, когда на кольце истории персонажа отображается значок молнии. События делятся на два этапа. Первый этап длится от 11 до 17 лет. Отличить его можно по маркировке «11–17 лет»

на рубашках карточек. Второй этап длится от 18 до 40 лет. События второго этапа делятся на **основные** и **дополнительные** (которые относятся к профессиональной деятельности персонажа). Отличить их можно по рамке на лицевой стороне — у дополнительных событий она желтая.

Карточка события состоит из двух элементов:

- **описание:** что произошло с персонажем;
- **следствия:** как это событие повлияло на навыки или секторы колеса баланса.



Если иное не указано в карточке события, его следствия (могут быть как негативными, так и позитивными) являются обязательными.

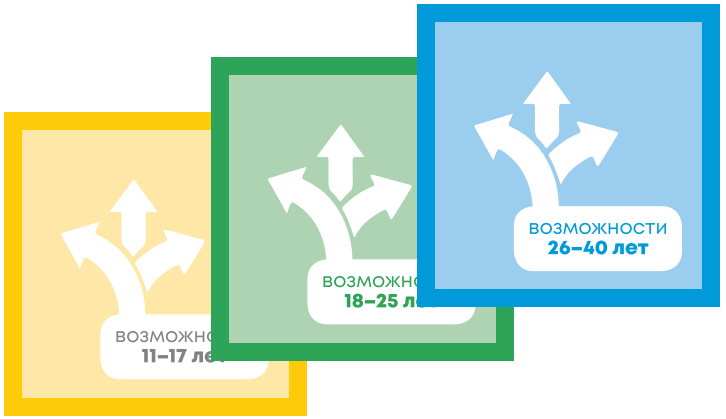
В начале игры участники выкладывают карточки событий первого этапа — с маркировкой на рубашке «11–17 лет». На втором этапе игры (с 18 лет) карточки первого этапа убирают, перемешивают колоду основных событий и помещают ее в соответствующий слот на игровом поле. После того как персонаж получит первую профессию, в колоду нужно добавить дополнительные события. Поскольку рубашки событий одинаковы, события неотличимы до тех пор, пока вы не вытянете одно из них.

Карточки возможностей

Карточки возможностей вытягиваются каждый год жизни персонажа, за исключением случаев, когда произошедшее в этом же году событие препятствует этому. Если на этом ходу предполагается событие, то сначала сыграйте его, а уже потом, если событие не помешало, играйте возможность.

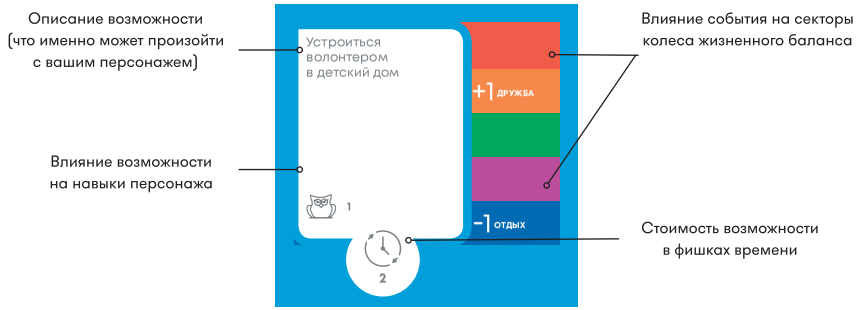
В определенный период жизни персонажа ему доступны только соответствующие этому периоду колоды карточек возможностей:

- **11–17 лет** (желтая зона);
- **18–25 лет** (зеленая зона);
- **26–40 лет** (синяя зона).



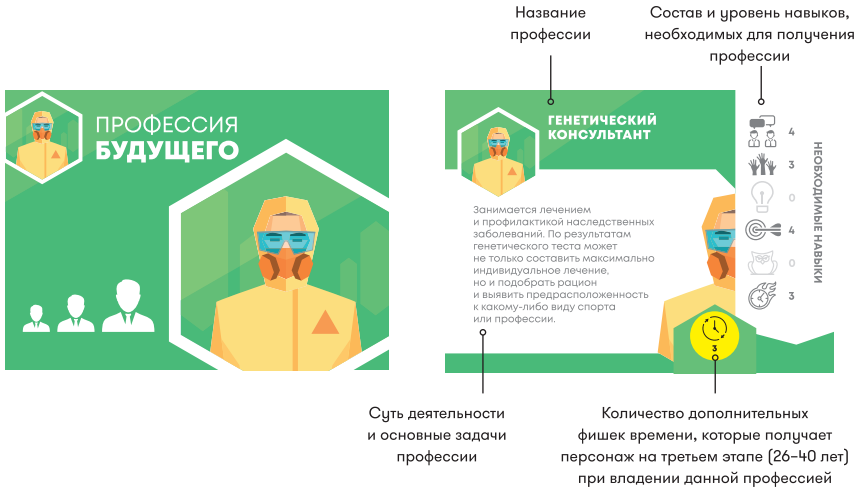
Карточка возможностей, как и карточка события, состоит из двух элементов:

- **описание:** что может сделать персонаж;
- **следствия**: как реализация этой возможности повлияет на навыки или секторы колеса баланса.



Также на карточке обозначена ее «стоимость» в единицах времени (см. далее), которое персонажу необходимо затратить на то, чтобы воспользоваться возможностью.

В начале игры участники перемешивают и помещают в соответствующий слот желтую колоду возможностей. То же происходит и с колодой личных целей.



Карточки профессий

Начиная с определенного момента игры (когда уровня навыков становится достаточно), персонаж может получить профессию. В возрасте 26 лет профессию получить необходимо в обязательном порядке. Если на момент, когда персонаж достиг 26 лет, он не может получить профессию, игра заканчивается проигрышем.

Значки с цифрами, которые нарисованы на карточках профессий, обозначают уровень тех или иных навыков будущего (см. далее), которого необходимо достичь, чтобы получить профессию.

Профессии в игре есть трех видов:

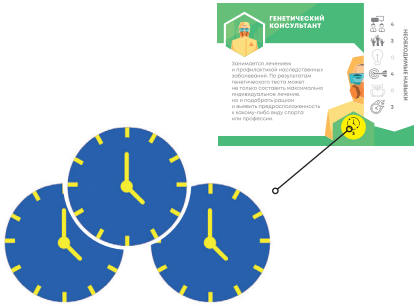
- **«простые»** — профессии таксиста, курьера, кассира и т. п. Данные профессии практически не требуют навыков, дают минимальное количество бонусов (см. ниже);
- **«перспективные»** — профессии маркетолога, риск-менеджера, специалиста по персоналу, медика и т. п. Более сложные и интересные профессии, приносят среднее количество бонусов;
- **«профессии будущего»** — профессии из «Атласа новых профессий»; очень сложные, требующие высокой квалификации профессии, приносят максимальное количество бонусов.

Простые профессии получить легче, но они не дают качественного изменения жизни. Кроме того, из-за высокой конкуренции на рынках труда их легко потерять. Профессии будущего получить значительно сложнее, но зато их освоение часто делает персонажа уникальным специалистом, что обеспечивает значительную независимость от ситуации на рынке труда.

Рассмотрев карточки профессий, участники должны собрать их в колоду и расположить в соответствующем месте на игровом поле. Те профессии, на которые игроки «нацелились», можно положить сверху лицевой стороной вверх, чтобы не забыть, какие навыки нужно развивать для их получения.

Время

Ресурс времени в игре представлен соответствующими фишками.



Время расходуется на реализацию возможностей. Чем старше и самостоятельнее становится человек, тем больше усилий ему необходимо тратить на поддержание привычного уровня жизни, поэтому по ходу игры количество времени, которым распоряжается персонаж, сокращается.

- **11–17 лет:** 6 единиц времени
- **18–25 лет:** 3 единицы времени + дополнительная единица времени при наличии профессии
- **26–40 лет:** 1–3 единицы времени (в зависимости от профессии)

Перспективная профессия или профессия будущего высвобождает больше времени на развитие и отдых.

ХОД ИГРЫ

Этап 1. Организация пространства и подготовка к игре

Роль педагога на этом этапе — **создание пространства и подготовка к игре.**

Организация пространства

Для проведения игры подойдет классная комната, в которой участники смогут расположиться за столами группами по 2–6 человек.

Желательно посадить рядом подростков, которые не так много контактируют друг с другом в обычной жизни, распределив их по командам в случайном порядке или создав списки заранее.

На каждом столе необходимо разложить один игровой комплект и игровое поле. Стулья нужно расставить таким образом, чтобы участники смогли сесть вокруг стола и не видеть карточки друг друга (рис. 3).

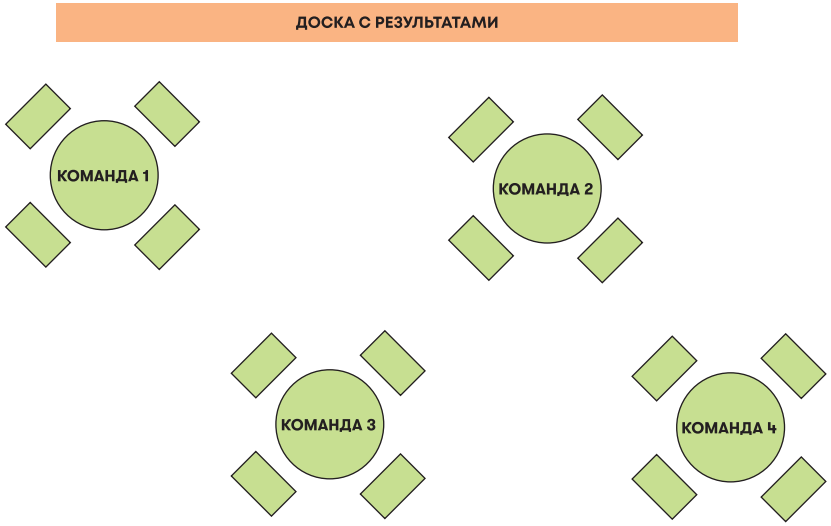


Рис. 3. Пример размещения команд

В игре есть командный и личный зачет, поэтому можно заранее приготовить флипчарт или доску с таблицей результатов на видимом для всех месте.

Знакомство и объяснение правил игры

Если участники игры не знакомы друг с другом, нужно провести игру на знакомство.

После этого педагог ясно и четко озвучивает участникам ключевые понятия и правила игры, которые вы найдете ниже.

Так как правил достаточно много для запоминания с первого раза, лучше оставить раздатку с правилами на столах. Один из вариантов объяснения правил: позволить участникам самостоятельно их изучить, а потом ответить на вопросы в классе.

Затем нужно предоставить участникам возможность изучить карточки самостоятельно, рассмотреть профессии, возможности, события. После этого все карточки перемешиваются и собираются в специальных полях на игровом столе.

Подготовка к старту

1. В группах по 2–6 человек участники выбирают пол и имя персонажа (подростка 11 лет), за которого они будут играть. Педагог обращает внимание, что это коллективный персонаж, которым управляют все участники игры.
2. Внутри команд определяется последовательность хода (это можно сделать с помощью кубика, игры «Камень, ножницы, бумага» или любым другим способом).

Участники берут колоду профессий, изучают их, выбирают одну или несколько профессий, о которых их персонаж «мечтает» сегодня (в 11 лет), и кладут отобранные карточки рядом с собой.

Можно предложить обсудить в группе, почему данная профессия интересна персонажу, исходя из представлений участников о персонаже или их личных приоритетов. Следует напомнить, что им не обязательно выбирать профессию раз и навсегда, они могут менять свой выбор по ходу игры.

Этап 2. Проведение игры

Роль педагога на этом этапе — **мотивация и поддержка командного взаимодействия.**

Для того чтобы игра стартовала, нужно разместить:

- фишки колеса баланса — на значении 3;

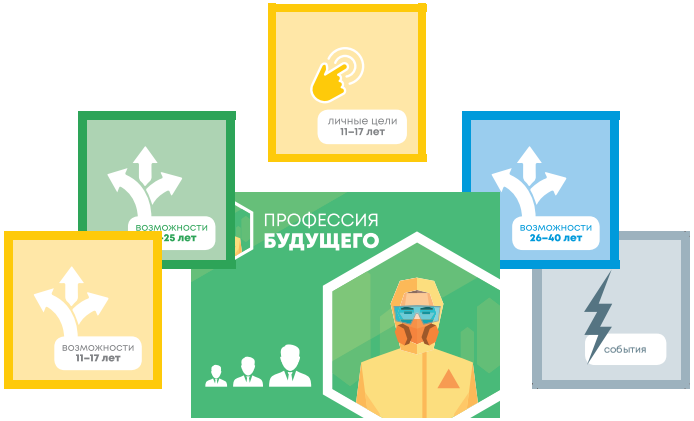
- фишки кольца навыков будущего — на значении 0;



- фигурку персонажа — на поле «11 лет»;



- все карточки (событий, возможностей, профессий и личных целей), кроме карточек выбранных профессий, — в соответствующих слотах на игровом поле.



Центральный «маркер прогресса» игры — это перемещение фишки персонажа по шкале времени. Сначала персонажу 11 лет, постепенно он вырастает до 40.

Как устроена командная игра?

Жизнь персонажа разделена на три периода.

1. «Школьные годы чудесные» — 11–17 лет.
2. «Молодость, молодость…» — 18–25 лет.
3. «Пора браться за ум» — 26–40 лет.

Периоды отличаются друг от друга. Перед началом каждого из них (в 11, 18 и 26 лет) возьмите втемную по одной личной цели. До конца периода вам необходимо реализовать ее, если вы планируете бороться за личную победу. Если личная цель, которую вы вытянули, вам не нравится — поменяйте ее, вытянув другую карту втемную, но только один раз. Поскольку управление персонажем ведется командно, другие игроки могут препятствовать вам в достижении личной цели, если сами хотят победить, поэтому не стоит показывать эту карту. Итак, сейчас пусть каждый возьмет по одной личной цели для возраста 11–17 лет. Игра началась!

Период первый. «Школьные годы чудесные».
Что необходимо сделать игрокам?

1. Разделить поровну 6 единиц времени. Если число игроков таково, что это невозможно, то взять по 1 единице времени, а остальные сложить «в банк» — решение о том, как их потратить, будет приниматься коллективно.
2. Вытащить из колоды «Возможности 11–17» 6 карточек возможностей для этого возраста. Каждая карточка требует от 1 до 3 единиц времени и может принести изменение как колеса баланса, так и навыков.
3. По очереди вложить имеющееся у персонажа время в те или иные возможности. Решение принимается в ходе дискуссии, но окончательное слово за игроком, чей ход, так что теоретически кто-то из игроков может не сделать свой персональный ход, если вложит свое время в возможность во время хода другого игрока.
4. Подсчитать изменения, которые произошли с навыками и параметрами колеса баланса персонажа в этот год, и передвинуть фишки в соответствующих секторах.

5. Замешать несыгранные возможности обратно в колоду. Сыгранные отправляются в отдельную колоду. Потом будет интересно заглянуть в нее и посмотреть на историю жизни персонажа.
6. Кроме того, у персонажа могут произойти события — нечто, что с ним просто случается. Важно понимать, что возможности — это пространство выбора персонажа. События — пространство случайности и судьбы. События, как правило, производят негативный эффект, а возможности дают шанс к ним подготовиться.

Внимание! Если в этот год с персонажем происходит событие, сначала разыгрывается карточка события! Событие обозначается на кольце истории молнией.



7. Передвинуть фишку персонажа на один год. С днем рождения!
8. Если персонаж оказался на числе 18, игрокам рекомендуется сверяться с личными целями. Те, кто смог их реализовать, записывают себе по одному очку в личный зачет, и карточки личных целей первого периода игры убираются вместе с колодой событий для этого возраста. В дальнейшем с персонажем будут происходить другие события.

Игроки вытаскивают личные цели второго периода. Если цель не нравится, можно поменять ее, вытянув карту втемную, но только один раз. На этом этапе игры получение профессии еще не имеет игрового смысла, но иногда уже можно это сделать.

Период второй. «Молодость, молодость...»

1. Перед началом второго периода нужно убедиться, что каждый из игроков имеет на руках по одной личной цели для возраста 18–25 лет, а достижение целей для более раннего возраста зафиксировано в личном зачете и сами карточки убраны в колоду.
2. На данном этапе у персонажа начинают происходить новые события. Если год обозначен на кольце истории молнией, участники разыгрывают карточку события.
3. Участники делят поровну ресурсы времени. На данном этапе по умолчанию персонаж имеет 3 единицы времени. Если число игроков таково, что поровну разделить время невозможно, то делится столько единиц времени, сколько можно поделить поровну, а остаток складывается «в банк», — решение о том, как их потратить, игроки будут принимать коллективно.
4. Дальше игра ведется аналогично первому периоду, за исключением того, что игроки используют карточки «Возможности 18–25».
5. На данном этапе обладание профессией предоставляет персонажу существенное преимущество. Это дает еще 1 единицу времени. Профессию можно поменять в любой момент игры.
6. Если профессия получена, то в колоду замешивается дополнительный набор событий. Эти события связаны именно с профессиональными рисками (увольнение, перевод в дочернее отделение компании на Крайнем Севере и т. д.).
7. Когда персонаж оказался на числе 26, игроки снова сверяют личные цели. Те, кто смог их достичь, записывают себе по одному очку в личный зачет, а карточки личных целей второго периода игры убираются.

Игроки выбирают по одной личной цели третьего периода, не показывая их остальным. Если личная цель, которую игрок вытянул, ему не нравится, он может втемную заменить ее один раз.

Период третий. «Пора браться за ум»

1. Перед началом третьего периода **необходимо** убедиться, что каждый из игроков имеет на руках по одной личной цели для возраста 26–40 лет, а достижение целей для более раннего возраста зафиксировано и карточки убраны в колоду.
2. На этом этапе необходимо иметь профессию. Если не получается ее немедленно получить, игра заканчивается проигрышем. Также участники проигрывают, если в какой-то момент теряют навыки настолько сильно, что лишаются профессии и не могут заменить ее никакой другой.
3. Наличие простой профессии на этом этапе дает персонажу 1 единицу времени, перспективной — 2 единицы времени, профессии будущего — 3 единицы времени. Участники делят имеющееся время или оставляют его в «банке», чтобы управлять им коллективно, в ходе обсуждений.
4. Игра продолжается аналогично второму периоду: в начале разыгрываются события, а потом (если событие не запрещает этого) — возможности.
5. Когда персонаж достигнет 40 лет, игра заканчивается (после того как сыграны последние события и возможности).

6. Не забудьте проверить достижение личных целей! Те, кто смог их реализовать, записывают себе по одному очку в личный зачет.

Этап 3. Подведение итогов и осмысление

Основная роль педагога на данном этапе — **организовать процесс анализа и осмысления полученного в игре опыта.**

Последовательные шаги

1. **Подведение итогов игры** — подсчет финальных баллов в групповом и индивидуальном зачете.

В 40 лет закончилась игра, но не жизнь вымышленного персонажа. Пришло время рассчитать интегральный показатель качества жизни героя. Для этого воспользуйтесь таблицей.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Здоровье	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Дружба	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Отдых	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Карьера	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Семья	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Развитие	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15

Участники суммируют числа на пересечении параметра колеса баланса и значения данного параметра. Максимальная сумма, которая может получиться, — 90, если все параметры колеса к концу игры были на максимуме. После этого прибавляется 10 очков, если на конец игры игроки обладают профессией будущего, или отнимается 10 очков, если у них простая профессия. В случае перспективной профессии сумма остается неизменной. Таким образом, абсолютный максимум интегрального показателя качества жизни, которого может достигнуть персонаж, равен 100 очкам.

Пример. Допустим, колесо баланса персонажа выглядит так:

Здоровье: 7
Дружба: 6
Отдых: 3
Карьера: 8
Семья: 6
Развитие: 8

Кроме того, персонаж группы обладает профессией «метеоэнергетик» (профессия будущего). Тогда единый показатель будет равен:

Int = 12+9+1,5+15+9+15+10 = 71,5.

Игра является метафорой жизни человека, на всем протяжении которой он обучается, но со временем ресурсов на развитие становится меньше. Если один или несколько секторов колеса баланса проседает, это радикально сказывается на интегральном показателе: например, низкий уровень здоровья даже при всех остальных высоких показателях не даст получить высокий уровень качества жизни.

2. **Поощрение выигравших** (признание, возможно, небольшие призы).

Обязательно обсудите с ними, благодаря каким стратегиям, по их мнению, они добились успеха.

Поделитесь своими наблюдениями за игрой с ее участниками.

3. **Обсуждение и осмысление результатов игры.**
   - Общие вопросы:
     — Какие моменты игры вам запомнились больше всего?
     — Какой главный вывод вы сделали для себя в ходе игры?
     — Что вам понравилось / удивило / было самым сложным?
   - Оценка результатов игры:
     — Как вы оцениваете результаты вашего персонажа?
     — Что вам помогало в ходе игры, какие решения вы считаете удачными?
     — Что было для вас наиболее сложным?
     — Если бы вы играли еще раз, что бы вы изменили?
   - Обсуждение жизни персонажа:
     — Был ли подготовлен персонаж к тем событиям, которые с ним происходили?
     — Насколько подготовленным он встречает 41-й год своей жизни?
     — Как вы думаете, что повлияло на подготовленность персонажа к будущему?

- Как повысить «жизнестойкость» вашего персонажа, чтобы он менее зависел от случайностей и удачи?

- Обсуждение организации процесса игры:
  - Как оптимизировать коммуникацию в команде, чтобы решения о судьбе персонажа принимались быстрее и эффективнее?

- Обсуждение опыта игрока:
  - Что для вас означает самоопределение (оптимизм/жизнестойкость/автономия) через призму данной игры?

- Переход из игры к реальным действиям:
  - Что из встретившегося в игре вы возьмете с собой в реальную жизнь и начнете применять с завтрашнего дня? Какие из упомянутых навыков кажутся вам наиболее важными?
  - Как можно развивать эти навыки в реальной жизни?

В ходе обсуждения важно удержать баланс между тем, чтобы дать возможность всем высказаться, и тем, чтобы дискуссия не уходила за пределы темы.

Если группа слишком большая для обсуждения, можно напечатать вопросы, раздать по командам, попросить обсудить итоги в командах и поделиться в большой группе только финальными выводами.

По окончании обсуждения поблагодарите игроков за активное участие. Если в группе чувствуется азарт и желание сыграть еще раз, предложите собраться с друзьями и провести игру самостоятельно.

Игра «Путь в будущее» — это опыт, который позволяет участникам прожить то, что они в силу возраста еще не могут испытать в жизни. В игровой форме подростки начинают готовиться к будущему, выбирая для себя наиболее эффективные стратегии.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Сводная таблица навыков и профессий

НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
Простые профессии							
Охранник	Защищает жизнь сотрудников и имущество, расположенное на вверенном ему объекте. Обладает хорошей физической подготовкой и навыками, необходимыми для защиты	1					1
Менеджер по продажам	Продает товары и услуги компании, осуществляет переговоры с существующими и потенциальными клиентами	1				1	
Кассир-контролер	Производит денежный расчет с покупателями за товары и услуги	1			1		
Курьер	Занимается доставкой деловой корреспонденции и товаров	1					1
Промоутер	Распространяет рекламные листовки или занимается рекламой товара или услуги. Рассказывает о свойствах товара, отвечает на вопросы потребителей и просто привлекает внимание к товару			1		1	
Перспективные профессии							
Дизайнер интерьеров	Создает неповторимую обстановку, красоту и уют в помещении, ориентируясь на мечты и настроение заказчика. Отвечает за планировку помещения, освещение, систему вентиляции, отделку стен, расстановку мебели и текстильный дизайн	2		3		3	
IT-специалист	Объединяет в себе представителей многих профессий, работающих в области информационных технологий. Это программисты, разработчики, администраторы сети, специалисты по робототехнике, web-дизайнеры и 3D-аниматоры		3	2	3		

НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
Инженер-проектировщик	Занимается разработкой схем и планов различных объектов: зданий, автомобильных дорог, систем отопления и водоснабжения и т. д.		2	2	4		
Педагог	Формирует учебно-воспитательный процесс и создает оптимальные условия для развития личности воспитанников	2		3		3	
Юрист	Знает законы и правовые нормы, умеет их использовать и способен оказывать юридические услуги по самым разнообразным делам	3			3		2
Медик	Занимается профилактикой заболеваний и лечением людей. Осуществляет диагностику, назначает терапию и отслеживает изменения в состоянии больного	2			3		3
Маркетолог	В широком смысле является специалистом, управляющим спросом на продукт/услугу компании. В прикладном порядке ключевая задача маркетолога — это формирование управляемого потока входящих заявок от потенциальных клиентов		3			2	3
HR-специалист	Занимается подбором персонала, создает условия для профессионального развития и повышает мотивацию работников	3	2			3	
Риск-менеджер	Оценивает сильные и слабые стороны компании, выявляет возможные угрозы и создает способы их уменьшения или устранения			2	3		3
Менеджер по туризму	Занимается организацией туристических поездок клиентов (оформляет страховку и визу, покупает билеты на самолет или поезд, бронирует отель и составляет программу поездки)	3		3		2	
Профессии будущего							
Генетический консультант	Занимается лечением и профилактикой наследственных заболеваний. По результатам генетического теста может не только составить максимально инди@видуальное лечение, но и подобрать	4	3		4		3

НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
	рацион и выявить предрасположенность к какому-либо виду спорта или профессии						
Проектировщик инфраструктуры «умного дома»	Занимается созданием интеллектуальной системы управления домашним хозяйством. Представьте, что бытовая техника, системы водоснабжения и энергоснабжения вашей квартиры подключены к интернету и управляются дистанционно		3	4	4	3	
Проектировщик личной безопасности	Составляет проект жизни человека, предотвращая всевозможные риски: генетические расстройства, заболевания, аварии и даже нападения преступников. Он учитывает характер, увлечения и деятельность клиента, может сопровождать его в течение жизни или предоставлять разовые услуги	3			4	3	4
Технолог рециклинга летательных аппаратов	Занимается разработкой схем вторичной переработки материалов, сырья, оборудования и каркасных элементов летательных аппаратов		3	4	4		3
Тренер творческих состояний / по майнд-фитнесу	Специалист по майнд-фитнесу, умеющий приводить людей творческих профессий в «состояние потока» и в другие состояния, характеризующиеся повышенной креативностью. Он также занимается и развитием осознанности	3	3	4		4	
Разработчик образовательных траекторий	Создает образовательный «трек» из доступных курсов и программ (офлайн и онлайн), тренажеров и симуляторов	3	3	4	4		
Архитектор живых систем	Создает технологии для производства еды и выработки энергии в городских условиях (просчитывает мощность биореакторов, разрабатывает проекты городских ферм и систему переработки мусора)		3	4	4		3

НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
Дизайнер дополненной реальности территорий	Разрабатывает различные пласты дополненной реальности вокруг определенной территории с учетом ее ландшафта, исторического и культурного контекста. Например, он может создать несколько вариантов для Красной площади — времена Ивана Грозного, 1917 год, эпоха стиляг и т. д.		3	4	4	3	
Дизайнер эмоций	Создает контент, используя в том числе высокие технологии, который вызовет у потребителя определенные эмоции и ощущения	3		4		4	3
Сельскохозяйственный эколог	Разрабатывает принципы утилизации последствий ведения сельского хозяйства, а также занимается восстановлением почв	3	3		4		4
Метеоэнергетик	Прогнозирует уровень производства энергии в зависимости от долгосрочных метеопрогнозов и климата	3	3		4		4
Энергоаудитор	Занимается аудитом и консалтингом в сфере энергопотребления. Проверяет здания (от частных домов до целых заводов) на предмет энергопотерь и дает рекомендации по улучшению энергопотребления		4	3	4		3
Строитель «умных» дорог	Выбирает и устанавливает «умное» дорожное покрытие с датчиками контроля состояния дороги, «умные» знаки, разметку и систему видеонаблюдения		4	3	3		4
Проектировщик детской робототехники	Разрабатывает детские игрушки, игры и гаджеты на основе программируемых роботов с учетом психофизиологических особенностей ребенка	3		4	3	4	
Портовый эколог	Следит за экологической безопасностью порта, судов и окружающей среды (воды, воздуха, популяций растений и животных)		4	3	3		4

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ПРАВИЛА К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ



СОДЕРЖАНИЕ

Цели игры 3

Ключевые элементы игры 5
- Игровое поле 5
  - Колесо жизненного баланса 6
  - Кольцо истории персонажа 6
  - Кольцо надпрофессиональных навыков 7
  - Надпрофессиональные навыки 7
- Карточки возможностей 9
- Карточки профессий 10
- Карточки событий 11
- Фишки времени 13

Логика и этапы игры 14
- Этап 1. Подготовка к игре 14
- Этап 2. Ход игры 15
  - Период первый. «Школьные годы чудесные» 16
  - Период второй. «Молодость, молодость...» 17
  - Период третий. «Пора браться за ум» 18
  - Подведение итогов 18
- Этап 3. Завершение игры 20

Поддержка игры 21

Приложение. Сводная таблица навыков и профессий 22

ИГРА «ПУТЬ В БУДУЩЕЕ»

Наш мир — это мир новых технологий, быстрых перемен и многочисленных инноваций. Актуальные вызовы неизбежно ставят перед каждым человеком вопрос «Кем быть?». Какая профессия принесет успех? Из чего складывается счастье и как стать счастливым? Какая работа даст чувство безопасности и надежности, застрахует от грядущих потрясений? К сожалению, простых ответов больше нет. А значит, ваша задача — научиться самостоятельно управлять своей жизнью, планировать и выстраивать свою карьеру.

Увлекательный игровой процесс — один из самых эффективных методов обучения. Игра «Путь в будущее» была разработана, чтобы помочь подросткам сформировать осознанный подход к своей профессиональной жизни: научиться работать в команде, развить навыки эффективной коммуникации и эмоционального интеллекта, на практике освоить принципы критического и креативного мышления.

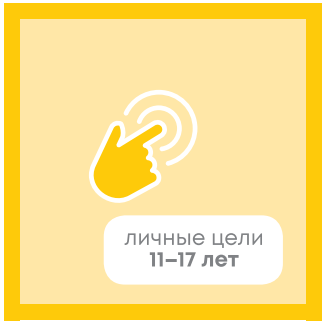
Игра поможет вам в развитии навыков самостоятельного осознанного построения образовательной, карьерной и, как следствие, всей жизненной траектории. При описании профессий и надпрофессиональных навыков использована информация из «Атласа новых профессий» (http://atlas100.ru).

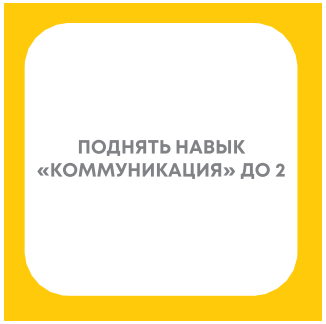
ЦЕЛИ ИГРЫ

Соберитесь командой от 2 до 6 игроков. Перед вами стоит общекомандная цель — достичь максимального показателя качества жизни персонажа, за которого играют все участники. Этот показатель включает в себя не только профессиональную востребованность, но и атмосферу в семье, здоровье персонажа, возможность отдыхать (ресурсность) и т. д. Показатель качества жизни (счастья) подсчитывается один раз в конце игры (см. с. 18).

Главное — помните: качество жизни человека определяется гармоничным развитием личности и балансом между всеми сферами его жизни.

Помимо общекомандной цели, каждый из вас получает карточку, на которой указаны личные цели персонажа, привязанные к определенному аспекту его жизни. Например: «Получить профессию до 18 лет», «Удержать к концу игры показатели колеса баланса “Семья” и “Карьера” на уровне не ниже 6» и др.





Цель обновляется в начале каждого игрового цикла (когда персонажу исполняется 11, 18 и 26 лет). Эти годы отмечены на поле соответствующим знаком.



Если кто-то из вас не достиг своей личной цели к концу периода, ее дальнейшая реализация не имеет игрового смысла.

Личную победу в игре одерживает игрок, достигший наибольшего количества личных целей. Поскольку личные цели раздаются вслепую, вы не знаете, какие цели преследуют другие участники.

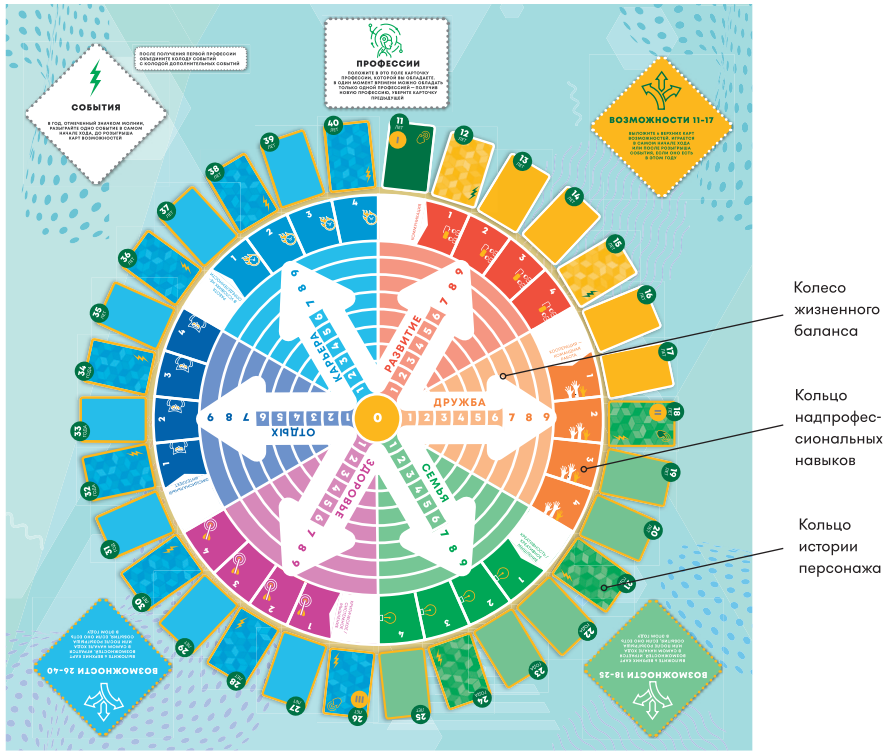
КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

До начала игры изучите игровые объекты: поле, карточки и фишки. Если все участники уже знакомы с ключевыми элементами и правилами, тогда открывайте с. 14 и начинайте играть.

Игровое поле

На поле расположены три игровые зоны.

1. Колесо жизненного баланса.
2. Кольцо истории персонажа.
3. Кольцо надпрофессиональных навыков.



Колесо жизненного баланса

Колесо баланса состоит из шести секторов, которые характеризуют разные сферы жизни персонажа.

1. Развитие (овладение новыми навыками).
2. Дружба (общение с друзьями).
3. Семья.
4. Здоровье.
5. Отдых (ресурсное состояние, способность плодотворно работать).
6. Карьера.

В начале игры установите фишки во всех шести секторах на значение 3. В ходе игры показатели колеса баланса персонажа могут как расти, так и уменьшаться. Во время игры каждый из показателей может принимать значение от 0 до 9. В случае, если хотя бы один из показателей окажется равен нулю, игра заканчивается: вы проиграли. Больше уровня 9 ни один из показателей колеса быть не может — это предел.

Текущее значение показателя отмечается на поле при помощи фишек колеса баланса (желтые, с отверстием в центре).

Кольцо истории персонажа

Кольцо истории отображает историю жизни персонажа в ходе игры. Игра стартует с поля «11 лет», и в ходе игры вы будете «растить» персонажа до 40 лет. За один ход можно переместиться на одно поле вперед.



Кольцо надпрофессиональных навыков

Кольцо надпрофессиональных навыков отображает уровень готовности персонажа к профессиональной деятельности. Таких навыков у персонажа также шесть.

1. Коммуникация.
2. Командная работа.
3. Креативность / креативное мышление.
4. Критическое/системное мышление.
5. Эмоциональный интеллект.
6. Работа в условиях неопределенности.

Каждый из навыков может принимать значение от 0 до 4. В начале игры установите фишки всех шести навыков на значение 0.

Текущее значение уровня развития надпрофессиональных навыков отмечается на поле при помощи фишек навыков (зеленые).



Надпрофессиональные навыки

В условиях ускоряющегося прогресса и постоянных изменений все более важными становятся надпрофессиональные навыки. Это универсальные навыки, которые могут пригодиться вам в самых разных отраслях. Овладение ими позволяет человеку повысить эффективность работы, а также дает возможность менять профессию, сохраняя свою востребованность на рынке труда.

Надпрофессиональным навыкам почти не обучают в школах и вузах. Но это не значит, что их нельзя освоить. Такие навыки формируются в ходе различных занятий и на специализированных тренингах.

Например, детские лагеря способствуют развитию навыков коммуникации, совместная работа над школьным проектом и занятия командными видами спорта учат работать в команде. Творческие занятия, например музыка и рисование, помогают развивать креативность, а для формирования системного мышления полезна игра в шахматы.



Коммуникативные навыки *выражаются в умении четко и корректно выражать свои мысли в устном и письменном диалоге, слушать и слышать собеседников, аргументировать свою позицию, выстраивать контраргументацию, задавать правильные вопросы, давать обратную связь и т. д. Сюда же можно отнести навыки владения иностранным языком.*



Навыки кооперации *находят свое отражение во взаимодействии с людьми в процессе решения общей задачи, когда необходимо учитывать позиции других участников. Включает практику переговоров, понимание и принятие культурного многообразия, различные способы мотивации. Важно также уметь применять идеи других членов команды, создавать атмосферу сотрудничества, учиться на ошибках и разрешать конфликты.*



Креативность / креативное мышление — *это способность создавать новое, видеть привычную ситуацию свежим взглядом, находить новые способы решения задач, выходить за рамки стереотипного мышления.*



Критическое/системное мышление — *умение быстро разбираться в сложных процессах, механизмах или организациях, учитывать взаимное влияние разных факторов, умение выявить проблему, проанализировать ситуацию и принять обоснованное решение. Сюда можно включить желание учиться и мыслить самостоятельно, а не принимать информацию на веру.*



Эмоциональный интеллект — *это способность понимать и учитывать свои и чужие эмоции, в частности уметь распознавать эмоции, выражать их, понимать причины возникновения той или иной эмоции, управлять эмоциями и использовать их для решения задач.*



Работа в условиях неопределенности и быстрой смены условий задач — *это умение оперативно принимать решения, гибко реагировать на постоянное изменение ситуации, распределять ресурсы и управлять своим временем. При работе в режиме высокой неопределенности важно уметь управлять своими ресурсными состояниями: достигать высокой степени концентрации на задаче и расслабляться, когда это необходимо.*

Карточки возможностей



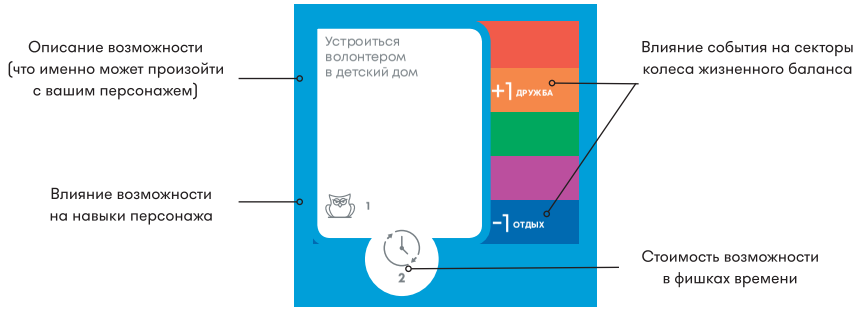
Карточки возможностей описывают то, что может произойти с персонажем. Вытягивайте их из колоды каждый ход (год жизни персонажа). Исключение составляют случаи, когда произошедшее в этом же году событие препятствует этому.

Карточки возможностей для каждого игрового цикла (возраста персонажа) свои. Они отличаются цветом рубашки и рамки:

- **11–17 лет** (желтая зона);
- **18–25 лет** (зеленая зона);
- **26–40 лет** (синяя зона).

Карточка возможности состоит из двух элементов.

- **Описание:** что может сделать персонаж.
- **Эффекты:** как реализация этой возможности повлияет на навыки или секторы колеса баланса персонажа.



Каждый ход вы открываете шесть случайных карточек возможностей, но реализовать их все у вас не получится. На каждой карточке обозначена ее «стоимость» в единицах времени — количество фишек времени, которые персонажу необходимо потратить, чтобы воспользоваться возможностью (см. с. 13).

Вы сами решаете, куда вложить свои фишки времени, — индивидуально или в кооперации с другими игроками.

В начале игры разделите карточки возможностей на группы по цветам рубашки. Тщательно перемешайте их и положите в соответствующие слоты на игровом поле.

Если в данном ходе разыгрывается событие, то сначала вытяните карточку события, а уже потом, если события не препятствуют реализации возможностей, — карточку возможности.

Карточки профессий

В игре есть три вида профессий:

- **«простая»** — профессии таксиста, курьера, кассира и т. п. Данные профессии не требуют сложных навыков и при этом дают минимальное количество бонусов времени на третьем этапе игры (возраст персонажа — 26–40 лет);



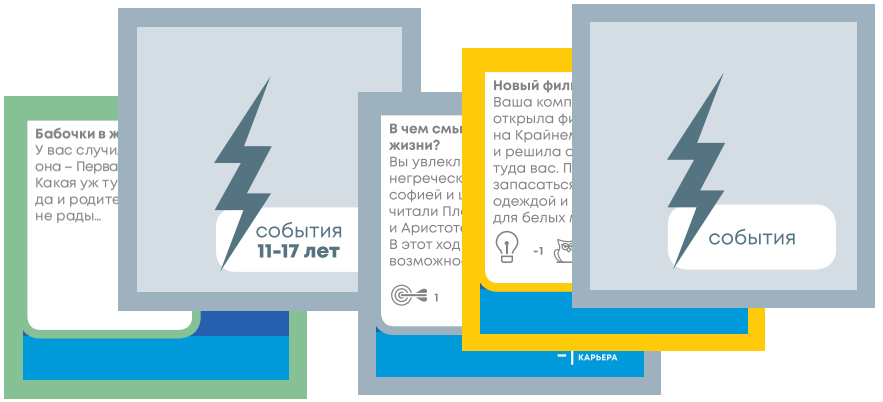
- **«перспективная»** — профессии маркетолога, риск-менеджера, специалиста по персоналу, медика и т. п. Более сложные и интересные профессии, приносящие среднее количество бонусов времени на третьем этапе игры;
- **«профессия будущего»** — профессии из «Атласа новых профессий». Очень сложные, требующие высокой квалификации профессии, владение которыми приносит максимальное количество бонусов времени на третьем этапе игры.

Чтобы получить профессию, ваш персонаж должен обладать определенным уровнем надпрофессиональных навыков. Их набор и минимальное значение указаны на карточке профессии справа.

Простые профессии получить легче, но они не дают качественного изменения жизни и их легко потерять из-за высокой конкуренции на соответствующих рынках труда. Профессии будущего получить значительно сложнее, зато их освоение делает персонажа уникальным специалистом и дает ему значительную независимость от ситуации на рынке труда.

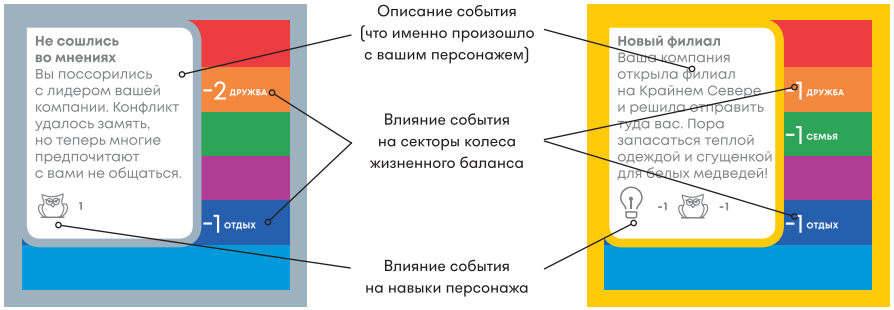
Карточки событий

Карточки событий описывают то, что произошло с вашим персонажем. Вытягивайте их в начале хода, если данный год жизни персонажа (поле, на которое встала фишка) отмечен знаком **молнии**.



Карточка события, как и карточка возможности, состоит из двух элементов:

- **описание:** что произошло с персонажем;
- **эффекты:** как это событие повлияло на навыки или секторы колеса баланса персонажа.



Если иное не указано в карточке события, ее эффекты являются обязательными. Они могут быть как негативными, так и позитивными.

События делятся на два этапа. Первый этап длится от 11 до 17 лет. Отличить карточки событий первого этапа можно по маркировке «11–17 лет» на рубашке. Второй этап длится от 18 до 40 лет. События второго этапа делятся на **основные** (могут случаться с персонажем с самого начала игры) и **дополнительные** (прямо или косвенно относятся к профессиональной деятельности персонажа). Отличить их можно по рамке на лицевой стороне — у дополнительных событий она желтая.

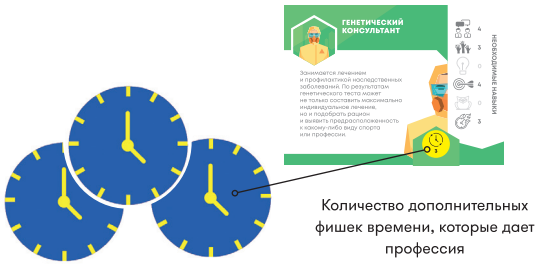
Сначала в игре участвуют только основные события. После того как персонаж получит первую профессию, добавьте карточки дополнительных событий в стопку к основным и перемешайте.

В начале игры перемешайте карточки событий первого этапа (с маркировкой на рубашке «11–17 лет») и положите колоду в соответствующий слот на игровом поле. На втором этапе игры (с 18 лет) карточки событий первого этапа уберите, перемешайте колоду основных событий и положите ее в слот на игровом поле. Если в ходе предполагается событие, то карточку события вытяните перед карточкой возможности.

Фишки времени

Каждый ход вы получаете определенное количество фишек времени, которые можете потратить на реализацию тех или иных возможностей. В ходе игры количество времени, которым распоряжается персонаж, сокращается:

- **11–17 лет:** 6 единиц времени на один ход (год жизни);
- **18–25 лет:** 3 единицы времени на один ход плюс одна дополнительная единица времени, если у персонажа есть любая профессия;
- **26–40 лет:** 1–3 единицы времени на один ход в зависимости от того, какая профессия есть у персонажа. Перспективная профессия или профессия будущего дает больше времени на развитие и отдых.



Время — это один из ключевых элементов игры, логика которой выстроена вокруг расходования этого ресурса. Человек в реальной жизни тратит время на три основных направления:

- *отдых/развлечения;*
- *развитие;*
- *поддержание существующего образа жизни.*

Разумеется, в зависимости от возраста меняется то, как расходуется время. Дети больше развлекаются, поскольку поддержанием уровня их жизни заняты родители. Чем старше и самостоятельнее становится человек, тем больше усилий ему необходимо тратить на поддержание привычного уровня жизни.

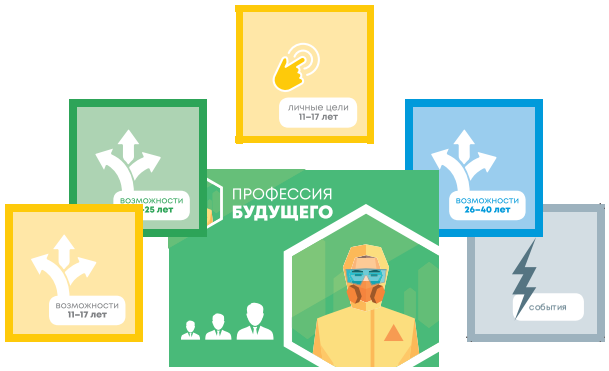
Здесь вступают в силу бонусы от профессий. Профессия будущего или перспективная профессия высвобождает больше времени на развитие и отдых (именно для этого нужны высокие зарплаты, соответствующие этим профессиям).

ЛОГИКА И ЭТАПЫ ИГРЫ

Игра состоит из трех этапов: подготовка к игре, сама игра и завершение.

Этап 1. Подготовка к игре

1. Достаньте из коробки игровое поле и разложите на столе.
2. Разделите карточки возможностей и личных целей по стопкам в соответствии с возрастом персонажа. На первом этапе игры (11–17 лет) будут нужны карточки с желтой рубашкой, на втором (18–26 лет) — с зеленой, на третьем (26–40 лет) — с синей. Разложите карточки рубашкой вверх на соответствующих полях.
3. Представьте персонажа, за которого будет играть ваша команда. Выберите пол и имя персонажа (подростка 11 лет). Обратите внимание, что персонажем будут коллективно управлять все участники игры!
4. Возьмите карточки профессий. Изучите их и выберите пять профессий, о которых персонаж «мечтает» сегодня (в 11 лет). При желании обсудите, почему данная профессия интересна персонажу (исходя из того, каким вы его себе представляете) или вам как игрокам. Это вовсе не окончательный выбор, а всего лишь возможность более четко определить приоритеты в начале игры! Вы можете изменить свое решение в ходе игры. Рассмотрев карточки профессий, соберите их в колоду и положите на игровое поле. Те профессии, на которые вы «нацелились», можно положить сверху, чтобы не забыть, какие навыки нужно развивать для их получения.



5. Установите:
   - фишки колеса баланса на значение 3;

   - фишки надпрофессиональных навыков на значение 0;



   - фишку персонажа на поле «11 лет».



Определите последовательность хода (это можно сделать с помощью кубика, игры «Камень, ножницы, бумага» или любым другим способом).

Этап 2. Ход игры

По ходу игры фишка персонажа перемещается по кольцу истории. Сначала вашему персонажу 11 лет, постепенно он растет, взрослеет, и ему исполняется 40 лет. (Жизнь, разумеется, не заканчивается в 40 лет. Но это уже совсем другая игра.)

Жизнь персонажа разделена на три периода:

- **«Школьные годы чудесные»** — 11–17 лет (желтая зона);
- **«Молодость, молодость...»** — 18–25 лет (зеленая зона);
- **«Пора браться за ум»** — 26–40 лет (синяя зона).

Периоды различаются между собой. Перед началом каждого из них (в 11, 18 и 26 лет) возьмите вслепую по одной карточке личной цели. Если

вы планируете бороться за личную победу, до конца периода вам необходимо реализовать цель. Поскольку управление персонажем ведется командно, другие игроки могут препятствовать вам в достижении личной цели, если сами хотят победить, поэтому показывать ее остальным не стоит. Итак, пусть каждый возьмет по карточке личной цели для возраста 11–17 лет. Игра началась!

Период первый. «Школьные годы чудесные»

1. Разделите поровну 6 единиц времени. Если число игроков таково, что это невозможно, то возьмите по одной единице времени, а решение о том, как потратить оставшиеся, вы будете принимать коллективно.
2. Вытащите из колоды «Возможности 11–17» 6 карточек возможностей. Каждая карточка требует от 1 до 3 единиц времени и может давать изменение как показателей колеса баланса, так и навыков (это отмечено цифрами на карточке, см. с. 9)[1].
3. Выберите, какие возможности вы хотите и можете использовать. Для начала пусть каждый игрок вложит свои фишки в те или иные возможности (положит фишки единиц времени на выбранную карточку события). Если для реализации возможностей фишек не хватает, вам нужно договориться и выработать совместное решение.
   Если данный год жизни персонажа на круге истории отмечен значком **молнии**, вытяните из колоды карточку события и измените показатели на колесе баланса и кольце навыков в соответствии с указаниями на карточке.
4. Подсчитайте изменения, которые произошли с навыками и параметрами колеса баланса персонажа в этот ход, и передвиньте фишки в соответствующих секторах.
5. Положите несыгранные карточки возможностей обратно в колоду и перемешайте их. Сыгранные карточки отложите в сторону — они больше не участвуют в игре.
6. Передвиньте фишку персонажа на один год вперед.

[1] Примеры карточек: **«Заняться плаванием»** (+2 за здоровье, стоимость — 2 единицы времени); **«Посетить фестиваль науки»** (+1 за развитие, +1 за общение, стоимость — 1 единица времени); **«Съездить всей семьей в отпуск в Китай»** (+1 за развитие, +1 за общение, +1 за семью, +1 за отдых, стоимость — 3 единицы времени).

7. С днем рождения! Снова распределите между игроками фишки времени.

Когда персонажу исполнится 18 лет, проверьте, достигнуты ли личные цели. Те из вас, кто смог достичь цели, получают по одному очку в личный зачет. Вытяните по одной личной цели второго периода. Не стоит показывать их друг другу, помните?

Период второй. «Молодость, молодость...»

Убедитесь, что у каждого игрока в вашей команде на руках по одной карточке личной цели для возраста 18–25 лет. На данном этапе игры получать профессию обязательно. Не забудьте добавить к карточкам основных событий дополнительные — в этом периоде они вам пригодятся.

1. На данном этапе с персонажем начинают происходить новые события. Если год обозначен на кольце истории молнией, разыграйте карточку события.

ВНИМАНИЕ! Если у персонажа есть профессия и карточка события повлияла на навыки, обязательно проверьте, соответствуют ли они все еще требованиям профессии. Если нет — сбросьте профессию!

2. Разделите поровну ресурсы времени. На данном этапе в каждый ход у персонажа по умолчанию есть три единицы времени, и он может приобрести еще одну единицу, получив любую профессию. Если число игроков таково, что поровну разделить фишки времени невозможно, разделите столько единиц времени, сколько можно поделить поровну, а решение о том, как потратить оставшиеся, вы будете принимать коллективно.
3. Дальше игра ведется аналогично первому периоду, за исключением того, что вы используете карточки «Возможности 18–25». Договаривайтесь о том, какие возможности вы будете использовать, меняйте показатели колеса баланса, прокачивайте навыки.
4. На данном этапе наличие профессии дает персонажу существенное преимущество, так что получите ее, если вам хватает навыков. Профессия дает одну лишнюю единицу времени. Профессию можно поменять в любой момент игры при условии, что у персонажа

достаточно развиты необходимые навыки. Если персонаж получил профессию только на этом этапе, не забудьте добавить в колоду дополнительный набор карточек событий. Эти события связаны именно с профессиональными рисками (вас уволили, перевели в дочернее отделение компании на Крайнем Севере и т. д.).

Когда персонажу исполнится 26 лет, снова проверьте личные цели. Те из вас, кто смог достичь цели, получает по одному очку в личный зачет; карточки личных целей второго периода игры убираются. Возьмите по одной личной цели третьего периода. Показывать их другим игрокам по-прежнему не стоит.

Период третий. «Пора браться за ум»

Убедитесь, что у каждого из игроков на руках по одной карточке личной цели для возраста 26–40 лет.

1. На этом этапе **необходимо** иметь профессию. Если персонаж не может ее немедленно получить, игра заканчивается проигрышем. Также вы проиграете, если в какой-то момент потеряете навыки настолько, что лишитесь профессии и не сможете заменить ее никакой другой.
2. Наличие простой профессии на этом этапе дает вашему персонажу 1 единицу времени на 1 год, перспективной — 2 единицы времени, профессии будущего — 3 единицы времени. Разделите имеющиеся единицы времени между собой или управляйте ими коллективно в процессе обсуждения.
3. Игра продолжается аналогично второму периоду. Помните, что, если карточка отмечена молнией, сначала нужно вытягивать события, а потом (если событие не запрещает этого) — возможности.
4. Когда персонажу исполнится 40 лет, игра заканчивается (после того как вы разыграете последнюю карточку события). Осторожно! Обидно будет проиграть в последний момент, не так ли?

Подведение итогов

В 40 лет закончилась игра, но не жизнь вымышленного персонажа. Пришло время подсчитать показатель качества жизни героя. Чего он смог достичь, удовлетворен ли он своей жизнью, может ли он назвать себя счастливым человеком?

Чтобы определить итоговый показатель, воспользуйтесь таблицей.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Здоровье	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Дружба	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Отдых	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Карьера	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Семья	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15
Развитие	–30	–18	–6	1,5	6	7,5	9	12	15

Просуммируйте числа на пересечении названия сектора колеса баланса и его показателя. После этого прибавьте 10 очков, если в конце игры у персонажа есть профессия будущего, или отнимите 10 очков, если у персонажа простая профессия. В случае наличия перспективной профессии сумма очков остается неизменной. Таким образом, абсолютный максимум итогового показателя качества жизни, которого может достичь персонаж, равен 100 очкам.

Пример. Допустим, колесо баланса персонажа выглядит так:

Здоровье: 7
Дружба: 6
Отдых: 3
Карьера: 8
Семья: 6
Развитие: 8

Он владеет профессией «метеоэнергетик» (профессия будущего). По таблице на с. 19 определяем количество баллов за каждый показатель, суммируем их и прибавляем баллы за владение профессией будущего:

Int = 12+9+1,5+15+9+15+10 = 71,5.

После подсчета итогового показателя не забудьте сверить личные цели и поздравить игроков, реализовавших наибольшее их число. Если кому-то из вас не повезло с личными целями — не страшно, всегда можно сконцентрироваться на них в следующий раз (конечно, не в ущерб основной цели игры).

Этап 3. Завершение игры

Теперь обсудите и проанализируйте итоги. Это важная часть игры «Путь в будущее», поскольку она дает богатую пищу для размышлений. Примерные вопросы для обсуждения:

— Был ли готов персонаж к тем событиям, которые с ним происходили?
— Насколько подготовленным он встречает 41-й год своей жизни?
— Что из упомянутого в игре можно взять с собой в реальную жизнь и начать применять с завтрашнего дня, чтобы лучше подготовиться

к собственному будущему, развиваться в выбранном направлении и достичь желаемых результатов?

Подумайте:

1. Как бы вы играли в следующий раз, чтобы итоговый показатель был выше? На какие аспекты развития персонажа стоит обратить больше внимания?
2. Как повысить «жизнестойкость» персонажа, чтобы он меньше зависел от случайностей и удачи?
3. Как улучшить взаимодействие в команде, чтобы решения о судьбе персонажа принимались быстрее и эффективнее?

Игра является метафорой жизни, на протяжении которой человеку постоянно приходится балансировать между различными ее сферами: семьей, работой, образованием, здоровьем и т. д. Качество каждой из них так или иначе влияет на ощущение счастья, а перекосы сказываются на спектре возможностей. Например, слабое здоровье отразится и на работе, и на отношениях, и на возможности развиваться. За успех в любой области приходится платить в первую очередь временем. С возрастом свободного времени, которым можно было бы распорядиться на свое усмотрение, становится все меньше. Хорошим решением могла бы стать правильно выбранная профессия, предоставляющая в том числе и временные ресурсы. Выбор, сделанный в молодости, имеет последствия в зрелом возрасте.

ПОДДЕРЖКА ИГРЫ

Чтобы попасть на страницу поддержки игры, отсканируйте QR-код или перейдите по ссылке https://vbudushee.ru/library/igra-pvb/.

Здесь вы найдете подробный видеогид. Чтобы вы могли быстро разобраться в правилах игры, мы записали видеоролик о том, как играть в «Путь в будущее». Вы увидите, как участники решают игровые задачи: выбирают для персонажа профессию, принимают решение о трате единиц времени на те или иные возможности, разыгрывают карточки событий, стремятся достичь личных целей, не забывая и про командные, и, наконец, подсчитывают результаты, определяют победителей и радуются успехам! Наиболее важные игровые моменты анимированы.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Сводная таблица навыков и профессий

НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
Простые профессии							
Охранник	Защищает жизнь сотрудников и имущество, расположенное на вверенном ему объекте. Обладает хорошей физической подготовкой и навыками, необходимыми для защиты	1					1
Менеджер по продажам	Продает товары и услуги компании, осуществляет переговоры с существующими и потенциальными клиентами	1				1	
Кассир-контролер	Производит денежный расчет с покупателями за товары и услуги	1			1		
Курьер	Занимается доставкой деловой корреспонденции и товаров	1					1
Промоутер	Распространяет рекламные листовки или занимается рекламой товара или услуги. Рассказывает о свойствах товара, отвечает на вопросы потребителей и просто привлекает внимание к товару			1		1	
Перспективные профессии							
Дизайнер интерьеров	Создает неповторимую обстановку, красоту и уют в помещении, ориентируясь на мечты и настроение заказчика. Отвечает за планировку помещения, освещения, систему вентиляции, отделку стен, расстановку мебели и текстильный дизайн	2		3		3	
IT-специалист	Объединяет в себе представителей многих профессий, работающих в области информационных технологий. Это программисты, разработчики, администраторы сети, специалисты по робототехнике, web-дизайнеры и 3D-аниматоры		3	2	3		
Инженер-проектировщик	Занимается разработкой схем и планов различных объектов: зданий, автомобильных дорог, систем		2	2	4		
Педагог	Формирует учебно-воспитательный процесс и создает оптимальные условия для развития личности воспитанников	2		3		3	
Юрист	Знает законы и правовые нормы, умеет их использовать и способен оказывать юридические услуги по самым разнообразным делам	3			3		2
Медик	Занимается профилактикой заболеваний и лечением людей. Осуществляет диагностику, назначает терапию и отслеживает изменения в состоянии больного	2			3		3
Маркетолог	В широком смысле является специалистом, управляющим спросом на продукт/услугу компании. В прикладном порядке ключевая задача маркетолога — это формирование управляемого потока входящих заявок от потенциальных клиентов		3			2	3
HR-специалист	Занимается подбором персонала, создает условия для профессионального развития и повышает мотивацию работников	3	2			3	
Риск-менеджер	Оценивает сильные и слабые стороны компании, выявляет возможные угрозы и создает способы их уменьшения или устранения			2	3		3
Менеджер по туризму	Занимается организацией туристических поездок клиентов (оформляет страховку и визу, покупает билеты на самолет или поезд, бронирует отель и составляет программу поездки)	3		3		2	
Профессии будущего							
Генетический консультант	Занимается лечением и профилактикой наследственных заболеваний. По результатам генетического теста может не только составить максимально индивидуальное лечение, но и подобрать рацион и выявить предрасположенность к какому-либо виду спорта или профессии	4	3		4		3
Проектировщик инфраструктуры «умного дома»	Занимается созданием интеллектуальной системы управления домашним хозяйством. Представьте, что бытовая техника, системы водоснабжения и энергоснабжения вашей квартиры подключены к интернету и управляются дистанционно		3	4	4	3	
Проектировщик личной безопасности	Составляет проект жизни человека, предотвращая всевозможные риски: генетические расстройства, заболевания, аварии и даже нападения преступников. Он учитывает характер, увлечения и деятельность клиента, может сопровождать его в течение жизни или предоставлять разовые услуги	3			4	3	4
Технолог рециклинга летательных аппаратов	Занимается разработкой схем вторичной перера@ботки материалов, сырья, оборудования и кар@касных элементов летательных аппаратов		3	4	4		3
Тренер творческих профессий / по майнд-фитнесу	Специалист по майнд-фитнесу, умеющий приводить людей творческих профессий в «состояние потока» и в другие состояния, характеризующиеся повышенной креативностью. Он также занимается и развитием осознанности	3	3	4		4	

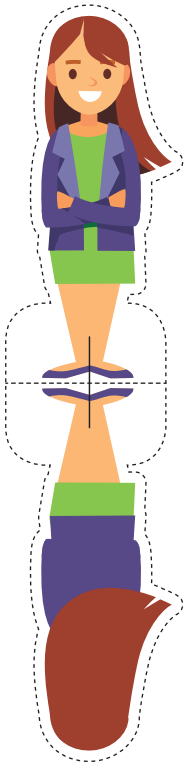
НАЗВАНИЕ ПРОФЕССИИ	ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИИ	КОММУНИКАЦИЯ	КООПЕРАЦИЯ — КОМАНДНАЯ РАБОТА	КРЕАТИВНОСТЬ / КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ	КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ	ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ	РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ
Разработчик образовательных траекторий	Создает образовательный «трек» из доступных курсов и программ (офлайн и онлайн), тренажеров и симуляторов	3	3	4	4		
Дизайнер дополненной реальности территорий	Разрабатывает различные пласты дополненной реальности вокруг определенной территории с учетом ее ландшафта, исторического и культурного контекста. Например, он может создать несколько вариантов Красной площади: времен Ивана Грозного, 1917 года, эпохи стиляг и т. д.		3	4	4	3	
Дизайнер эмоций	Создает контент, используя в том числе высокие технологии, который вызовет у потребителя определенные эмоции и ощущения	3		4		4	3
Архитектор живых систем	Создает технологии для производства еды и выработки энергии в городских условиях (просчи-тывает мощность биореакторов, разрабатывает проекты городских ферм и систему переработки мусора)		3	4	4		3
Сельскохозяйственный эколог	Разрабатывает принципы утилизации последствий ведения сельского хозяйства, а также занимается восстановлением почв	3	3		4		4
Метеоэнергетик	Прогнозирует уровень производства энергии в зависимости от долгосрочных метеопрогнозов и климата	3	3		4		4
Энергоаудитор	Занимается аудитом и консалтингом в сфере энергопотребления. Проверяет здания (от частных домов до целых заводов) на предмет энергопотерь и дает рекомендации по улучшению энергопотребления		4	3	4		3
Строитель «умных» дорог	Выбирает и устанавливает «умное» дорожное покрытие с датчиками датчиками контроля состояния дороги, «умные» знаки, разметку и систему видеонаблюдения		4	3	3		4
Проектировщик детской робототехники	Разрабатывает детские игрушки, игры и гаджеты на основе программируемых роботов с учетом психофизиологических особенностей ребенка	3		4	3	4	
Портовый эколог	Следит за экологической безопасностью порта, судов и окружающей среды (воды, воздуха, популяций растений и животных)		4	3	3		4

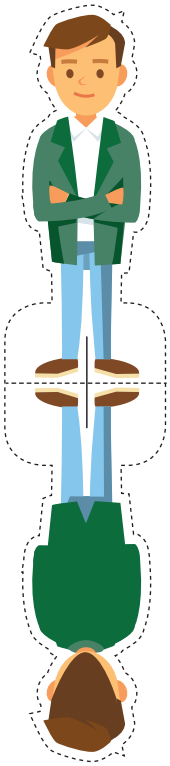


ФИШКИ КОЛЕСА БАЛАНСА

ФИШКИ НАВЫКОВ БУДУЩЕГО

ФИШКИ ВРЕМЕНИ





ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать фишки и фигуры на листе А4.
2. Вырезать фишки и фигуры по контуру.
3. Закрепите фигуры на подставках.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОЛУЧИТЬ ЛЮБУЮ ПРОФЕССИЮ

личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КОММУНИКАЦИЯ» ДО 2

личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КООПЕРАЦИЯ – КОМАНДНАЯ РАБОТА» ДО 2

личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КРЕАТИВНОСТЬ/ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ» ДО 2

личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КРИТИЧЕСКОЕ/СИСТЕМ-НОЕ МЫШЛЕНИЕ» ДО 2

личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ» ДО 2

личные цели **11–17 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОДНЯТЬ НАВЫК «РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ» ДО 2



личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «ЗДОРОВЬЕ» ДО 6



личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «ДРУЖБА» ДО 6



личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «СЕМЬЯ» ДО 6



личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «ОТДЫХ» ДО 6



личные цели **11–17 лет**

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «КАРЬЕРА» ДО 6



личные цели **11–17 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОДНЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛЕСА БАЛАНСА «РАЗВИТИЕ» ДО 6

личные цели **11–17 лет**

ПОЛУЧИТЬ ПРОФЕССИЮ БУДУЩЕГО

личные цели **18–25 лет**

ПОЛУЧИТЬ НЕ МЕНЕЕ 2 ЛЮБЫХ ПРОФЕССИЙ

личные цели **18–25 лет**

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «ДРУЖБА» И «СЕМЬЯ» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ

личные цели **18–25 лет**

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «РАЗВИТИЕ» И «ОТДЫХ» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ

личные цели **18–25 лет**

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «КАРЬЕРА» И «СЕМЬЯ» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ

личные цели **18–25 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «КАРЬЕРА» И «ЗДОРОВЬЕ» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ



личные цели **18–25 лет**

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «СЕМЬЯ» И «ОТДЫХ» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ



личные цели **18–25 лет**

УДЕРЖАТЬ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА «РАЗВИТИЕ» И «ДРУЖБА» НА УРОВНЕ 7 К МОМЕНТУ ИСПОЛНЕНИЯ 26 ЛЕТ



личные цели **18–25 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ» ДО МАКСИМУМА



личные цели **18–25 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КОММУНИКАЦИЯ» ДО МАКСИМУМА



личные цели **18–25 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КООПЕРАЦИЯ – КОМАНДНАЯ РАБОТА» ДО МАКСИМУМА



личные цели **18–25 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КРИТИЧЕСКОЕ/ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ» ДО МАКСИМУМА

личные цели **18–25 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КРЕАТИВНОСТЬ/ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ» ДО МАКСИМУМА

личные цели **18–25 лет**

ПОДНЯТЬ НАВЫК «РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ» ДО МАКСИМУМА

личные цели **18–25 лет**

ПОЛУЧИТЬ КАК МИНИМУМ 2 ПРОФЕССИИ БУДУЩЕГО

личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ 4 ИЗ 6 ПАРАМЕТРОВ КОЛЕСА БАЛАНСА НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ПРИЧЕМ СРЕДИ НИХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ «СЕМЬЯ», «ДРУЖБА» И «ОТДЫХ»

личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ 4 ИЗ 6 ПАРАМЕТРОВ КОЛЕСА БАЛАНСА НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ПРИЧЕМ СРЕДИ НИХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ «КАРЬЕРА», «РАЗВИТИЕ» И «ЗДОРОВЬЕ»

личные цели **26–40 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

УДЕРЖАТЬ 4 ИЗ 6 ПАРАМЕТРОВ КОЛЕСА БАЛАНСА НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ПРИЧЕМ СРЕДИ НИХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ «КАРЬЕРА», «ДРУЖБА» И «ЗДОРОВЬЕ»



личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ 4 ИЗ 6 ПАРАМЕТРОВ КОЛЕСА БАЛАНСА НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ, ПРИЧЕМ СРЕДИ НИХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ «СЕМЬЯ», «РАЗВИТИЕ» И «ОТДЫХ»



личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ ВСЕ ПОКАЗАТЕЛИ КОЛЕСА БАЛАНСА НЕ НИЖЕ 7 К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ НАВЫКИ «КООПЕРАЦИЯ – КОМАНДНАЯ РАБОТА», «КОММУНИКАЦИЯ», «КРЕАТИВНОСТЬ/ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ» И «КРИТИЧЕСКОЕ/ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ» НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ НАВЫКИ «КРЕАТИВНОСТЬ/ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ», «КРИТИЧЕСКОЕ/ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ», «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ» И «РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ» НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



личные цели **26–40 лет**

УДЕРЖАТЬ НАВЫКИ «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ», «РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ», «КОММУНИКАЦИЯ» И «КООПЕРАЦИЯ – КОМАНДНАЯ РАБОТА» НА МАКСИМУМЕ К МОМЕНТУ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



личные цели **26–40 лет**

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

УДЕРЖАТЬ
СУММУ НАВЫКОВ
НЕ НИЖЕ 20
К МОМЕНТУ
ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ



личные цели
26–40 лет

Пойти изучать
испанский язык

1

+1 ДРУЖБА

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Записаться
в кружок мобильной
робототехники

1

+1 РАЗВИТИЕ

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Найти удаленную
подработку
в интернете

-1

+1 РАЗВИТИЕ

-1 ДРУЖБА

2

+1 КАРЬЕРА

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Пройти летнюю
практику
в компании дяди

+1 СЕМЬЯ

-1 ОТДЫХ

2

+1 КАРЬЕРА

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Пойти учиться
в школу боевых
искусств

1

+1 ЗДОРОВЬЕ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Пойти учиться в школу парных танцев

+1 ЗДОРОВЬЕ

1

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Пойти учиться в художественную школу

−1 ОТДЫХ

1 1

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Пойти учиться в музыкальную школу

+1 РАЗВИТИЕ

−1 ОТДЫХ

1 1

3

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Отправиться изучать английский язык в Великобританию

+1 РАЗВИТИЕ

+1 ДРУЖБА

−1 СЕМЬЯ

−1 ОТДЫХ

1 1

3

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Заняться плаванием

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Заняться теннисом

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Начать готовиться к международной олимпиаде по программированию

+1 РАЗВИТИЕ

1

−1 ОТДЫХ

2

+1 КАРЬЕРА



Принять участие в школьном экологическом проекте по разделению мусора

+1 ДРУЖБА

1

2



Посетить фестиваль науки

+1 ДРУЖБА

1



Посетить областной краеведческий музей

+1 ОТДЫХ

1



Подготовиться и выступить на всероссийской конференции по философии

+1 ДРУЖБА

1

−1 ОТДЫХ

2



Пойти заниматься шахматами

+1 РАЗВИТИЕ

1

2



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Записаться на онлайн-курс по машинному обучению (методу искусственного интеллекта, который учит компьютер самостоятельно находить решения различных задач)

1

+1 КАРЬЕРА

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Начать готовиться к Всероссийской олимпиаде по литературе

+1 РАЗВИТИЕ

1

−1 ОТДЫХ

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Записаться в кружок юных натуралистов

+1 ДРУЖБА

1 1

3

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Сходить на премьеру блокбастера в кинотеатр

+1 ОТДЫХ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Сходить в зоопарк

1

+1 ОТДЫХ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Съездить в летний лагерь на море

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

3

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Съездить всей семьей в отпуск в Китай

-1

+1 РАЗВИТИЕ

+1 СЕМЬЯ

+1 ОТДЫХ

3

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Потусить с друзьями после уроков

+1 ОТДЫХ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Съездить на лето в деревню

1

+1 РАЗВИТИЕ

+1 ОТДЫХ

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Поиграть в настольные игры с одноклассниками

+1 ОТДЫХ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Отметить день рождения лучшего друга

+1 ОТДЫХ

1

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

Поиграть в онлайн-игры

1

-1

-1 ЗДОРОВЬЕ

+1 КАРЬЕРА

2

ВОЗМОЖНОСТИ
11–17 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Посмотреть лучшие рэп-баттлы в интернете

+1 отдых

1



Всей семьей принять участие в квесте по мотивам «Игры престолов»

1

+1 семья

+1 отдых

2



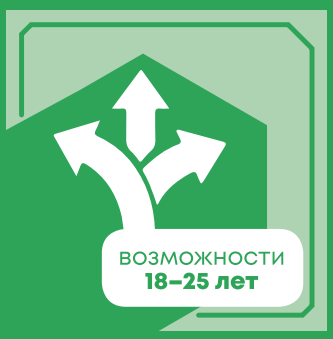
Найти регулярную подработку по вечерам

+1 развитие

-1 отдых

+1 карьера

2

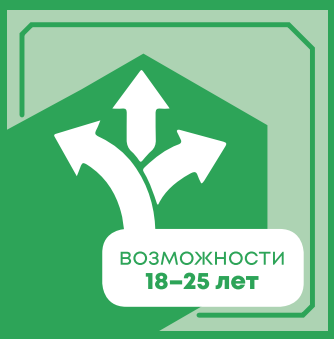


Сдать сессию на отлично

+1 семья

-1 отдых

2

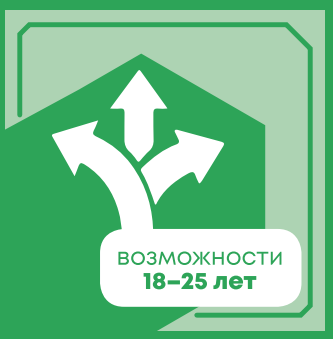


Начать учить китайский язык по скайпу

1

+1 дружба

2



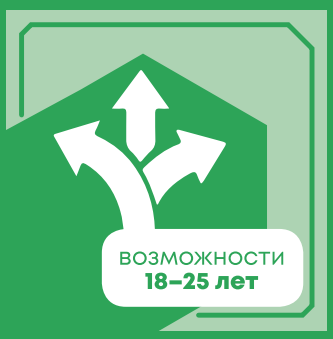
Пойти волонтером в детский дом

1

+1 семья

-1 отдых

2



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Организовать проект по бережливому использованию ресурсов (электричества, воды и т.д.) в вузе

1 1

2

−1 ОТДЫХ

+1 КАРЬЕРА

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

Съездить по обмену в Италию

+1 ДРУЖБА

1

2

+1 ОТДЫХ

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

Пойти на кулинарные курсы и научиться отлично готовить

+1 ДРУЖБА

1

2

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

Найти наставника среди успешных выпускников своего вуза

+1 РАЗВИТИЕ

1

2

−1 ОТДЫХ

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

Попасть на стажировку в SpaceX (американская компания, основанная Илоном Маском с целью освоения космоса и колонизации Марса)

+1 РАЗВИТИЕ

1 1

3

−1 ОТДЫХ

+3 КАРЬЕРА

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

Поступить на стажировку в «Яндекс»

+1 РАЗВИТИЕ

1 1

2

−1 ОТДЫХ

+1 КАРЬЕРА

ВОЗМОЖНОСТИ
18–25 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

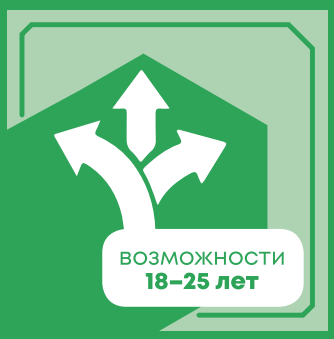
ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Пойти
на онлайн-курс
по сценарному
мастерству

+1 РАЗВИТИЕ

1

2

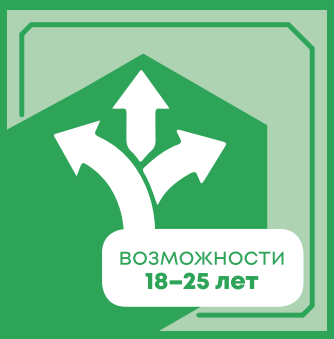


Сходить на лекцию
по эмоциональному
интеллекту

+1 ДРУЖБА

1

1

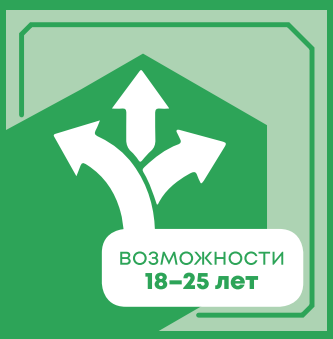


Съездить в Испанию
на уборку винограда

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

2

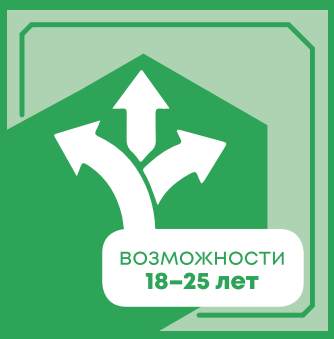


Заняться
спортивной
стрельбой

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

2

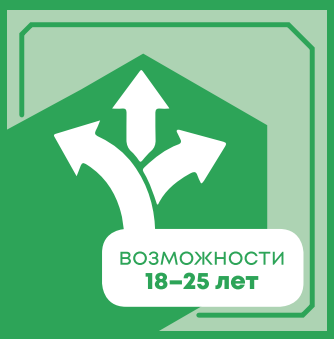


Помочь
с организацией
конференции
по нейротехнологиям
(технологиям,
изучающим мозг
и возможности его
связи с компьютером)

1 1

2

+1 КАРЬЕРА



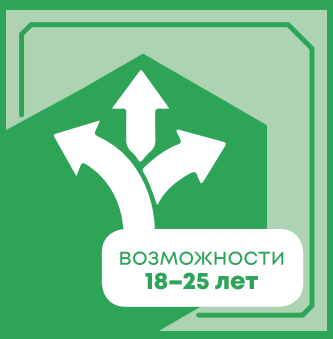
Посмотреть
все сезоны «Теории
большого взрыва»

-1

+1 ОТДЫХ

1

-1 КАРЬЕРА

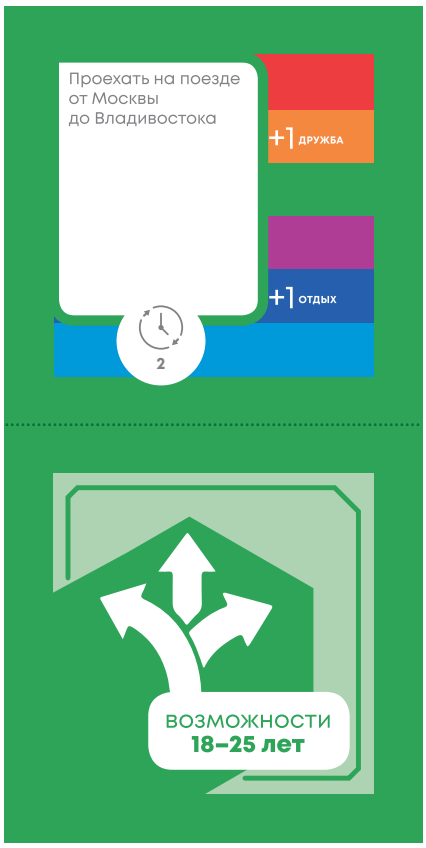


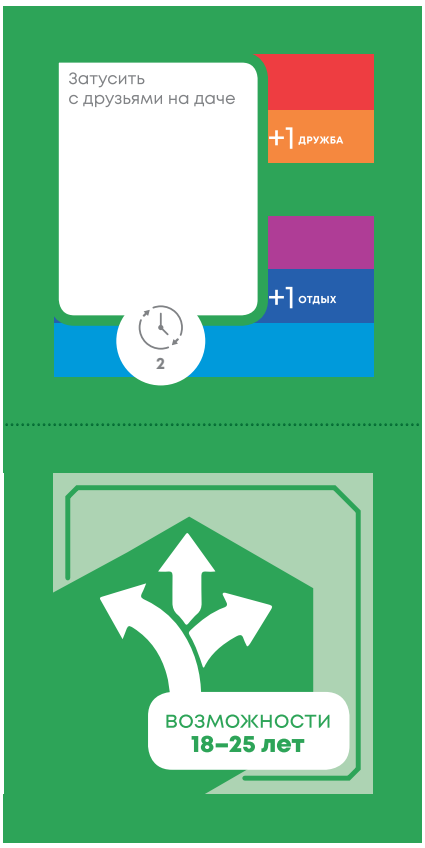
ИНСТРУКЦИЯ

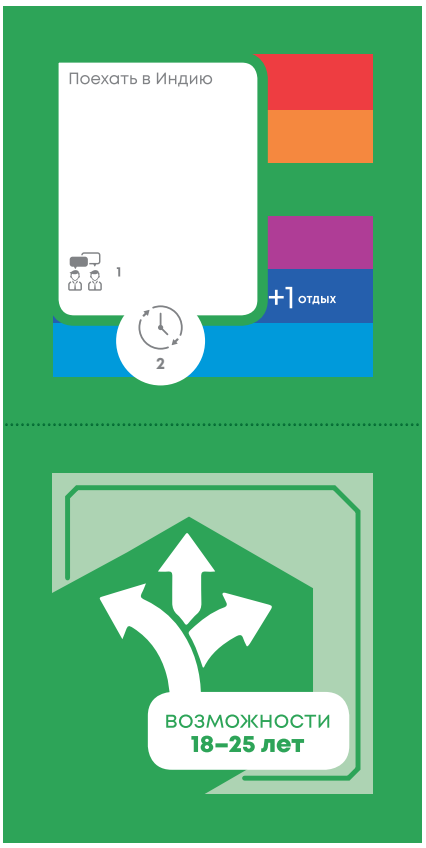
1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

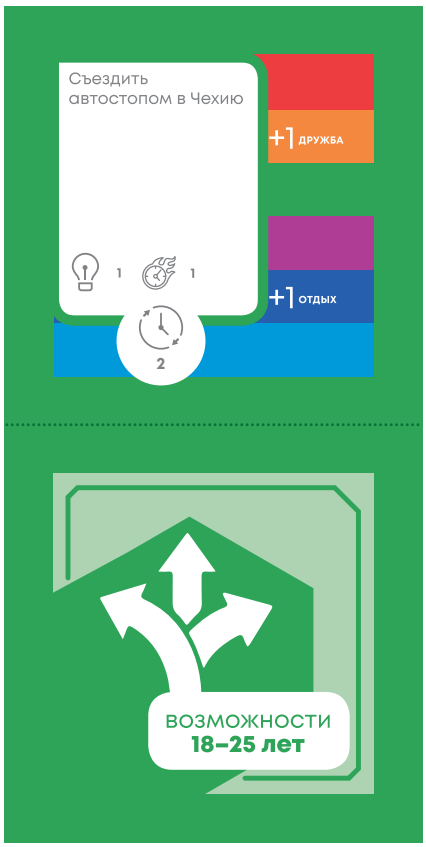
ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

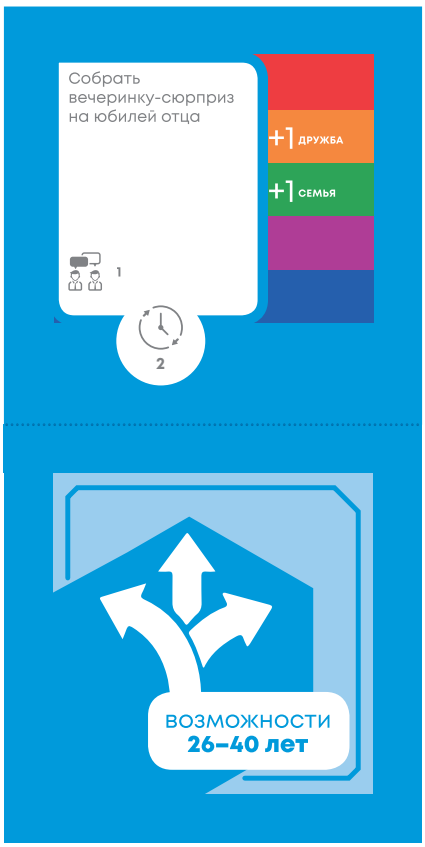
ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

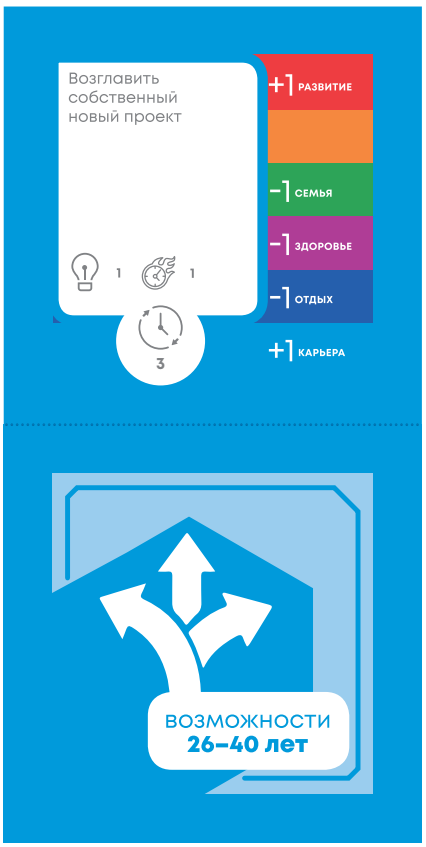












ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

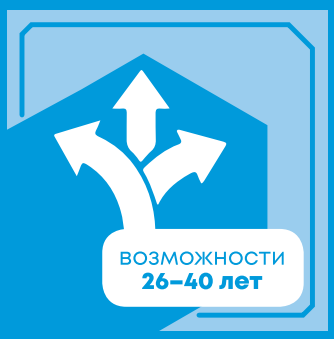
Записать собственный видеокурс в интернете

+1 РАЗВИТИЕ

−1 ОТДЫХ

1

2

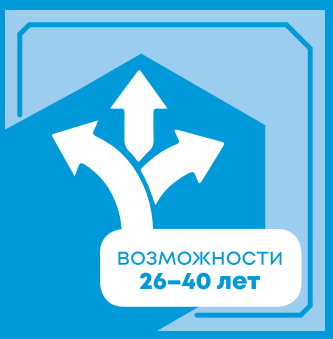


Завести шиншиллу

+1 ОТДЫХ

1

1



Провести выходные без смартфона и компьютера

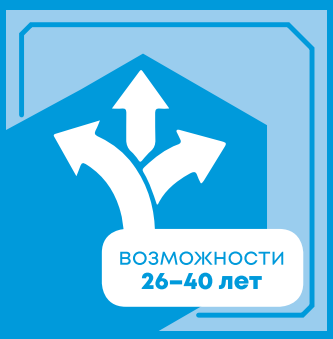
+1 СЕМЬЯ

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

-1

2



Поехать чемпионат мира по футболу с друзьями

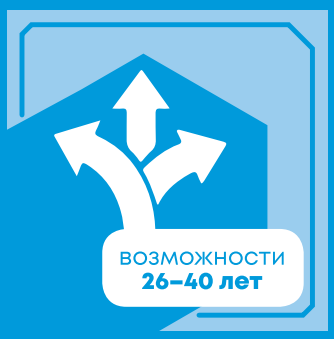
+1 ДРУЖБА

−1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

1

3



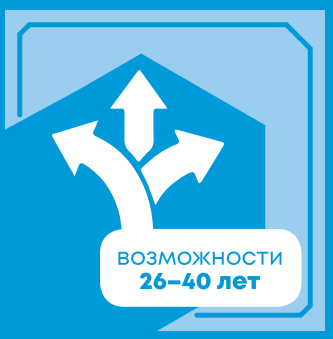
Устроиться волонтером в детский дом

+1 ДРУЖБА

−1 ОТДЫХ

1

2



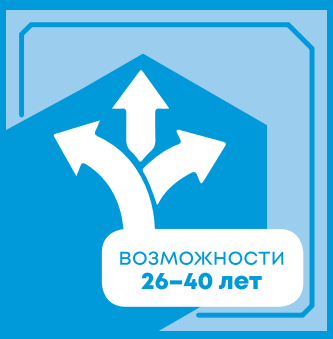
Сходить в семейный поход на байдарках

+1 СЕМЬЯ

+1 ЗДОРОВЬЕ

+1 ОТДЫХ

3



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

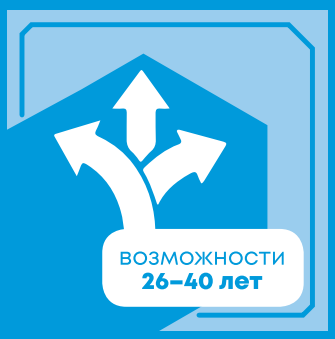
Принять участие в турнире по киберспорту (соревнования по компьютерным играм)

1

2

−1 СЕМЬЯ

+1 ОТДЫХ



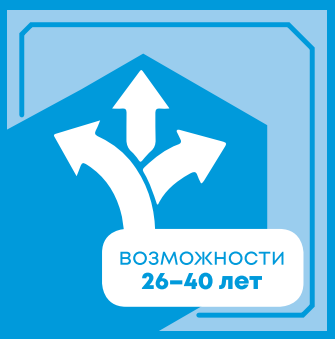
Создать рок-группу и выступить на фестивале

1

1

3

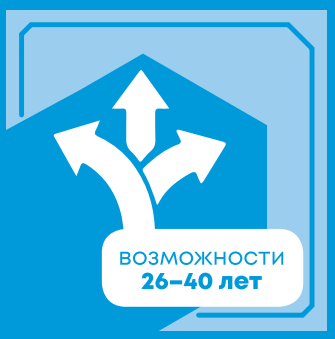
+1 ДРУЖБА



Сходить на сеанс авторской драмы

1

+1 РАЗВИТИЕ

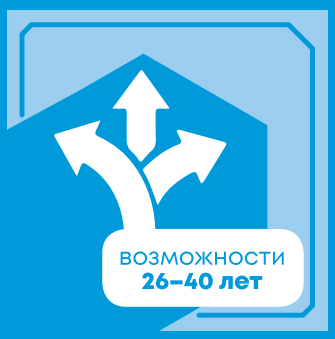


Изучить рынок криптовалют (современные цифровые валюты) и немного поиграть на нем

1

2

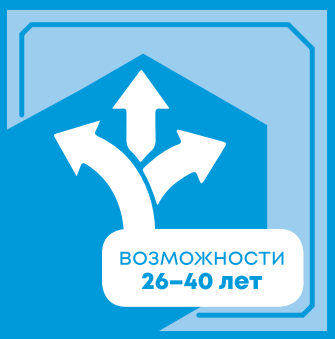
+1 РАЗВИТИЕ



В течение месяца завтракать каждый день с разными людьми

1

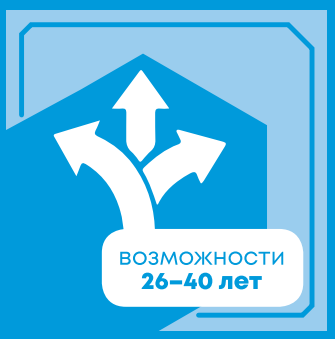
+1 ДРУЖБА



Пройти полную диспансеризацию

1

+1 ЗДОРОВЬЕ



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Исполнить детскую мечту и построить город из нескольких десятков наборов Lego

1

2

+1 отдых

ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

Организовать во всем доме сортировку мусора, удобную для жильцов

1

2

+1 дружба

−1 отдых

ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

Провести отпуск в экопоселении, помогая на огороде и ферме

2

+1 здоровье

+1 отдых

ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

Уехать на 3 года по контракту в Сингапур

1

3

+1 развитие

−1 дружба

−1 здоровье

+1 карьера

ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

Пройти курсы телесной осознанности (умения внимательно прислушиваться к своему телу, достигая через это лучшего понимания своего состояния и себя в целом)

1

+1 здоровье

ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

Стать дипломированным фасилитатором (специалистом, помогающим группе людей договориться о чем-либо)

1

2

+1 карьера

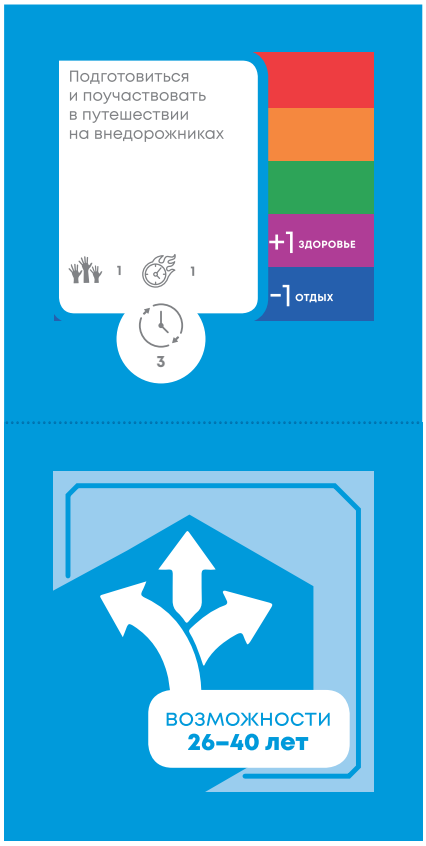
ВОЗМОЖНОСТИ
26–40 лет

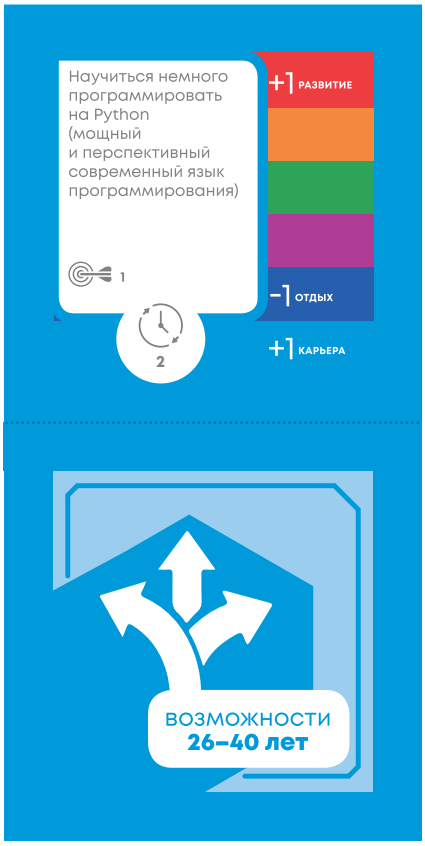
ИНСТРУКЦИЯ

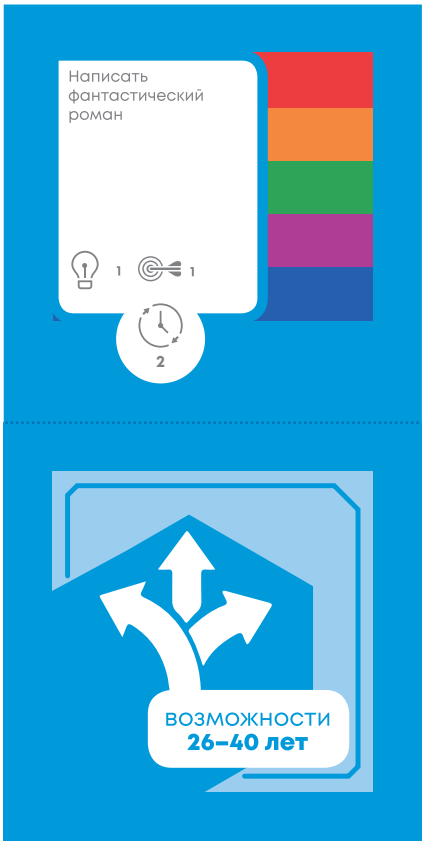
1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

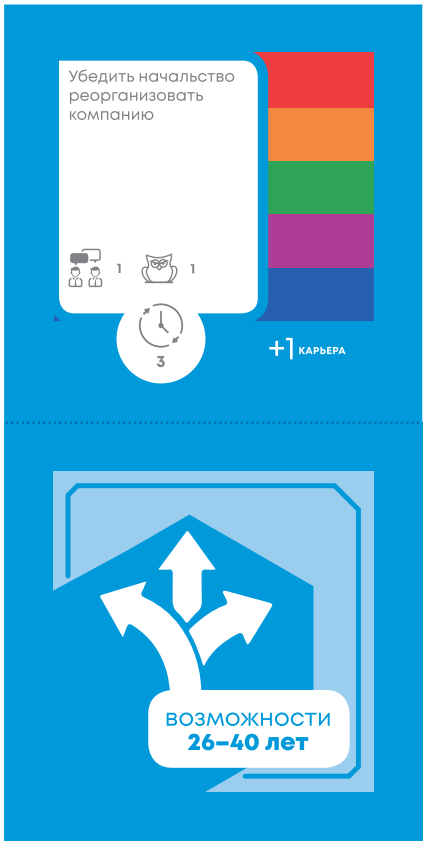
ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

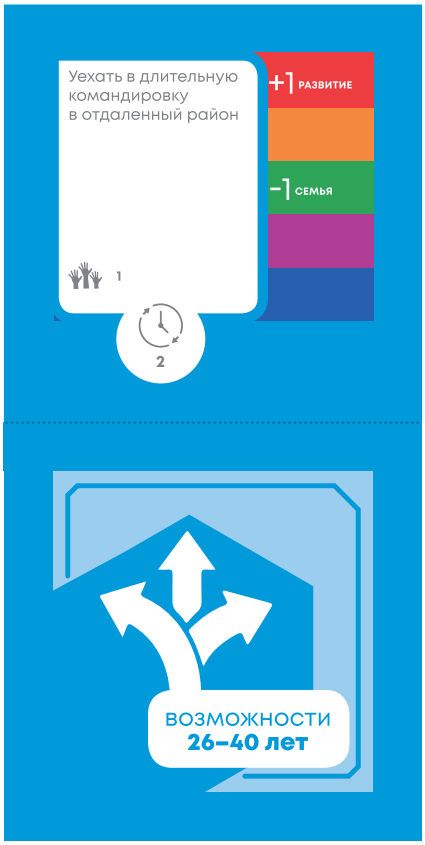
ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

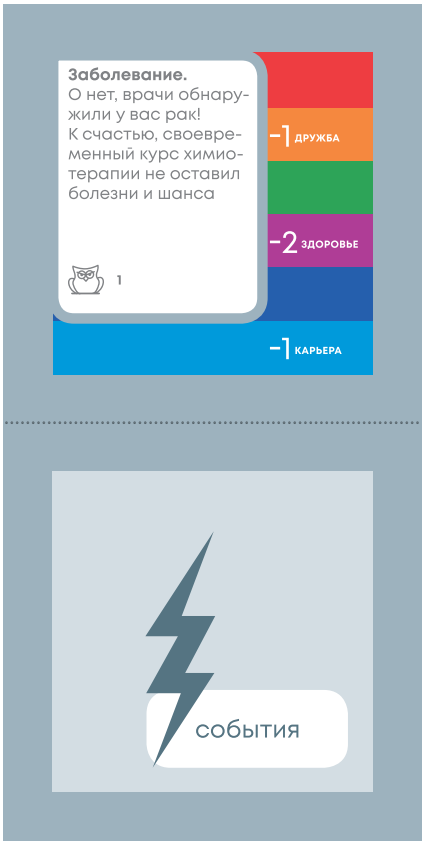












ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

У вас свадьба!
Хорошо, когда есть любимый человек рядом, а вот о шумных вечеринках придется забыть...

1

−1 ДРУЖБА
+2 СЕМЬЯ

события

Восстание машин
Ваш жесткий диск приказал долго жить. Вы потеряли все свои материалы за последние полтора года!

1

−1 РАЗВИТИЕ
−2 ОТДЫХ
−1 КАРЬЕРА

события

Военный конфликт
Ваша страна ввязалась в военный конфликт, и вы отправились в самый центр боевых действий. В этот ход возможностей нет

1 -1 -2

−2 РАЗВИТИЕ
+1 ДРУЖБА
−1 ЗДОРОВЬЕ

события

Кошелек или жизнь!
На вас кто-то напал и сильно ударил по голове, когда вы возвращались с работы домой поздно вечером. Краткая потеря памяти и неделя на больничной койке

-1

−1 РАЗВИТИЕ
−1 ЗДОРОВЬЕ

события

Судебная ошибка
Вас осудили по ложному обвинению и посадили в тюрьму на 2 года.
В этот ход возможностей нет

1

−1 РАЗВИТИЕ
−1 ДРУЖБА
−1 СЕМЬЯ
−1 КАРЬЕРА

события

Неисправная проводка
В вашей квартире случился пожар. К счастью, никто не пострадал. А вот со страховыми компаниями придется побороться

−2 СЕМЬЯ
−1 ОТДЫХ

события

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Мокрый пушистый комочек
Возвращаясь вечером домой вы обнаружили у двери бездомную кошку. Вы приютили ее. Неожиданный сюрприз! Теперь у вас дома целое кошачье семейство

−1 ОТДЫХ



Неожиданный подарок
Ваш дядя уехал на год в США и попросил вас присмотреть за его огромным коттеджем с бассейном на заднем дворе! Зовите друзей!

-1

−1 РАЗВИТИЕ

+1 ОТДЫХ



Безответная любовь
Что может быть хуже неразделенных чувств?..
Теплый плед, старый сериал и горячий шоколад помогут вам прийти в себя!

-1 -1

−1 РАЗВИТИЕ

−1 ДРУЖБА

−1 СЕМЬЯ

−1 КАРЬЕРА

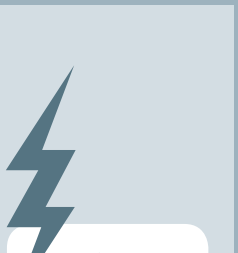


Слушай глас разума, сын мой
Вы попали на открытый тренинг известного бизнес-коуча. Теперь вы полны энергии и готовы к свершениям!

1 1

+2 РАЗВИТИЕ

+1 ОБЩЕНИЕ

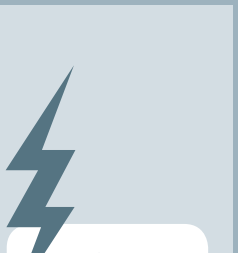


Не справился с управлением
Вы попали в аварию и серьезно пострадали. Теперь вы заметно прихрамываете и мучаетесь от боли в ноге

-1

−1 РАЗВИТИЕ

−2 ЗДОРОВЬЕ

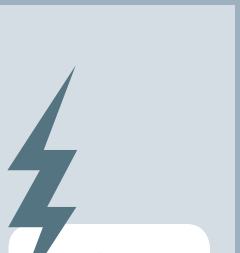


Больничный
Вы подхватили грипп. Пришлось неделю сидеть дома в компании бумажных платочков и чая с лимоном

-1

−2 ЗДОРОВЬЕ

−2 КАРЬЕРА



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Не сошлись во мнениях
Вы поссорились с лидером вашей компании. Конфликт удалось замять, но теперь многие предпочитают с вами не общаться

1

-2 ДРУЖБА

-1 ОТДЫХ

события

Вы отчислены
Вы не сдали сессию, а возвращаться к родителям стыдно. Год вы жили у друзей и перебивались случайными подработками

1 1

-1 РАЗВИТИЕ

+1 ДРУЖБА

-1 СЕМЬЯ

-2 КАРЬЕРА

события

Волонтерство в Непале
Целый год вы жили в небольшой деревушке и помогали строить школу. В этот ход возможностей нет

1

+1 РАЗВИТИЕ

-1 СЕМЬЯ

-1 ЗДОРОВЬЕ

события

Системная ошибка
На таможенном контроле в аэропорту у вас обнаружилась задолженность. Прощай, море, здравствуй, судебное разбирательство

1

-1 РАЗВИТИЕ

-2 ОТДЫХ

-1 КАРЬЕРА

события

Апчхи!
У вас обнаружилась аллергия на солнечный свет, и теперь вам приходится вести ночной образ жизни

-1

-1 ДРУЖБА

-1 ОТДЫХ

-1 КАРЬЕРА

события

Любовь зла...
Вы влюбились в хиппи и целый год путешествовали по стране и ездили на фестивали. Зато научились играть на гитаре и плести фенечки!

1 1

-1 РАЗВИТИЕ

+1 ДРУЖБА

-1 СЕМЬЯ

-1 КАРЬЕРА

события

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Тяжелое расставание
Все когда-то в этой жизни заканчивается. Игнорируйте, если у вас не было событий «У вас свадьба!» или «Любовь зла...»

-1 -1

-2 СЕМЬЯ
-1 ЗДОРОВЬЕ
-1 ОТДЫХ

события

Майнинговая ферма
Вы заняли денег у друзей и купили майнинговую ферму. Внезапно курс криптовалюты упал, и теперь вы должны кучу денег!

-1 РАЗВИТИЕ
-1 ДРУЖБА
-1 СЕМЬЯ
-1 ОТДЫХ

события

Упущенная возможность
Вы потеряли телефон и пропустили приглашение на собеседование в компанию мечты. В этот ход возможностей нет

-1

-1 ДРУЖБА
-1 ЗДОРОВЬЕ
-1 КАРЬЕРА

события

В чем смысл жизни?
Вы увлеклись древнегреческой философией и целый год читали Платона и Аристотеля. В этот ход возможностей нет

1

-1 ДРУЖБА
-1 СЕМЬЯ
-1 ОТДЫХ
-1 КАРЬЕРА

события

Билет в Кремниевую долину
Вы заняли третье место на международной олимпиаде по программированию и жутко зазнались

-1 -1

-1 ДРУЖБА
-1 СЕМЬЯ
+1 КАРЬЕРА

события

Помощь маме
Ваша мама тяжело заболела. Вам пришлось переехать и ухаживать за ней

-1

-1 РАЗВИТИЕ
-2 ОТДЫХ
-1 КАРЬЕРА

события

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Прибавление в семействе
У вас родился долгожданный малыш!

1

+1 семья

-2 отдых



Прибавление в семействе
У вас родилась двойня.
Поздравляем!

1

+1 семья

-2 отдых

-1 карьера



С чистого листа
Вам пришлось срочно переехать в другой город, удалить страницу во «ВКонтакте» и сменить сим-карту

1

-2 дружба

-1 семья

-1 отдых

-1 карьера



В погоне за бабочками
На несколько месяцев вы увлеклись энтомологией и решили собрать полную коллекцию насекомых вашего региона!

1

-2 дружба

-1 семья

+2 отдых



Тренинг по личностному росту
Вы с другом на спор решили пойти на тренинг. Несмотря на первоначальный скепсис, вы сумели почерпнуть немало полезного!

1

+2 развитие

+1 дружба

-1 отдых



Жертва аферы
Мошенники обманом узнали номер вашей банковской карты, и вы лишились всех своих накоплений!

-1 -1

-1 здоровье

-1 отдых



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Новый филиал
Ваша компания открыла филиал на Крайнем Севере и решила отправить туда вас. Пора запасаться теплой одеждой и сгущенкой для белых медведей!

-1 -1

-1 ДРУЖБА
-1 СЕМЬЯ
-1 ОТДЫХ

события

Хватит это терпеть!
Вам все надоело, и вы решили месяц провести на море, загорая на песчаном пляже

-1
-1 -1

-1 РАЗВИТИЕ
-1 ДРУЖБА
+1 ОТДЫХ
-1 КАРЬЕРА

события

Кризис среднего возраста
Вы потеряли смысл жизни и впали в депрессию. Может, пора записаться на прием к психологу? В этот ход возможностей нет

-1 -1 -1

-1 РАЗВИТИЕ
-1 ДРУЖБА
-1 СЕМЬЯ
-1 ЗДОРОВЬЕ
-1 КАРЬЕРА

события

Вы попали в плен
Во время командировки в страны Ближнего Востока вы попали в лапы к террористам. Полгода вы провели в плену, ожидая, когда за вас заплатят выкуп

1 -1 1

-1 ДРУЖБА
-2 ЗДОРОВЬЕ
-1 ОТДЫХ

события

Здравствуйте, я из налоговой!
Вы попали под пристальное внимание налоговой службы и терпели проверки в течение 6 месяцев. В этот ход у вас на 2 ресурса времени меньше

-1

-1 РАЗВИТИЕ
-2 ОТДЫХ
-1 КАРЬЕРА

события

Рейдерский захват
Ваша компания поглощена более крупными конкурентами

-1 РАЗВИТИЕ
-1 ОТДЫХ
-2 КАРЬЕРА

события

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Инициатива НЕнаказуема
Вы взялись за проект, который никто не хотел делать, и успешно выполнили его! Начальство оценило вашу инициативность и повысило вас

1

+1 РАЗВИТИЕ
−1 ДРУЖБА
−1 СЕМЬЯ
−1 ОТДЫХ
+2 КАРЬЕРА



В ногу со временем
Ваша компания решила внедрить Scrum-метод для ведения проектов. Благодаря этому ваша команда стала демонстрировать небывалую эффективность

1 1

+1 РАЗВИТИЕ
−2 ОТДЫХ
+1 КАРЬЕРА



Незаконный штраф
Из-за судебной ошибки вас оштрафовали на солидную сумму. На обжалование решения уйдет много времени...

−1 РАЗВИТИЕ
−2 ОТДЫХ



Финансовый кризис
Вы попали под сокращение. Сбросьте карту профессии, если это НЕ профессия будущего

−1 РАЗВИТИЕ
−1 ЗДОРОВЬЕ
−1 КАРЬЕРА



Конфликт с начальником
Вы высказали начальству все, что о нем думаете! Теперь у вас нет работы. Сбросьте карту профессии

-1

−1 РАЗВИТИЕ
+1 ДРУЖБА
+1 СЕМЬЯ
+1 ЗДОРОВЬЕ
−1 ОТДЫХ
−2 КАРЬЕРА



Ипотека
Теперь у вас есть собственное жилье и ежемесячные платежи на ближайшие десять лет

+1 СЕМЬЯ
−2 ОТДЫХ



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Выше только звезды
Вы достигли потолка вашей профессии, и дальнейший рост невозможен. Какое разочарование! Сбросьте карту профессии. Игнорируйте, если у вас профессия будущего

-1

-1 ДРУЖБА

-1 ЗДОРОВЬЕ

-1 КАРЬЕРА

события

Жертва плагиатора
Коллега из соседнего отдела украл ваши наработки по текущему проекту и представил их начальству как свои

-1 -1

-1 КАРЬЕРА

события

Банкротство компании
Вы потеряли работу и остались без зарплаты за последние три месяца. Сбросьте карту профессии

-1 -1 -1

-2 КАРЬЕРА

события

Неудачный день
По дороге на работу вы поскользнулись, упали и сломали ногу.
На три месяца вы выпали из рабочего процесса

-1 -1

-2 ЗДОРОВЬЕ

-1 КАРЬЕРА

события

Новое начальство
У вас новый начальник — племянник собственника компании. Вы ему сразу не понравились, и все ваши идеи воспринимаются в штыки

-1

-1 КАРЬЕРА

события

Вверх по карьерной лестнице
Руководство решило продвинуть вас, поменяв местами с вашим начальником. Приятный карьерный рост, а вот отсутствие субординации влияет на работу отдела

-1 -1 1

-1 ОТДЫХ

+2 КАРЬЕРА

события

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Профессиональная несостоятельность
Вас повысили, но после месяца на руководящей должности вы поняли, что не справляетесь, и вернулись на прежнее место

-1 -1

+1 РАЗВИТИЕ
−1 ДРУЖБА
−1 КАРЬЕРА

события

Четыре ноги
Вы завели собаку! И не просто собаку, а акита-ину. Вставать приходится ни свет ни заря, но оно того стоит!

+1 ЗДОРОВЬЕ
+1 ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

события
11-17 лет

Бабочки в животе
У вас случилась она — Первая Любовь. Какая уж тут учеба, да и родители не рады...

+1 КОММУНИКАЦИЯ
−1 СЕМЬЯ
−1 КРИТИЧЕСКОЕ/ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ

события
11-17 лет

Новая школа
В связи с личными обстоятельствами вам пришлось поменять школу. Посмотрим, будет ли лучше?

+1 РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

события
11-17 лет

Школьный хулиган
Вы вступились за мальчика, который заикался, и у вас произошел конфликт со школьным хулиганом

+1 ДРУЖБА
−1 ЗДОРОВЬЕ
+1 ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

события
11-17 лет

Чемпион!
Вы победили на региональном этапе олимпиады

+1 РАЗВИТИЕ

события
11-17 лет

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Другой город
Родители приняли решение переехать в другой город. Теперь общение с друзьями — только во «ВКонтакте» :(

−1 ДРУЖБА

+1 РАБОТА В УСЛОВИЯХ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ



Прибавление
У вас появился младший брат. «Точно ли родители любят меня не меньше, чем его?»

+1 ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



Перемены, перемены
Ваш класс расформировали, теперь вам нужно осваиваться в новом коллективе

+1 КОММУНИКАЦИЯ



Сосед
На три месяца к вам в класс по программе обмена приехал иностранец из Кении. И родители решили, что он поживет с вами!

+1 КОММУНИКАЦИЯ



Расставание
Ваш лучший друг уехал жить в другой город. Получится ли сохранить с ним связь?

−1 КОММУНИКАЦИЯ

+1 ДРУЖБА



ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ГЕНЕТИЧЕСКИЙ КОНСУЛЬТАНТ

Занимается лечением и профилактикой наследственных заболеваний. По результатам генетического теста может не только составить максимально индивидуальное лечение, но и подобрать рацион и выявить предрасположенность к какому-либо виду спорта или профессии.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

4
3
0
4
0
3

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ПРОЕКТИРОВЩИК ИНФРАСТРУКТУРЫ «УМНОГО ДОМА»

Занимается созданием интеллектуальной системы управления домашним хозяйством. Представьте, что бытовая техника, системы водоснабжения и энергоснабжения вашей квартиры подключены к интернету и управляются дистанционно. Задача проектировщика: безопасно «подружить» между собой разные элементы системы (например, счетчик воды и стиральную машину)

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
4
4
3
0

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ПРОЕКТИРОВЩИК ЛИЧНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Составляет проект жизни человека, предотвращая всевозможные риски: генетические расстройства, заболевания, аварии и даже нападения преступников. Он учитывает характер, увлечения и деятельность клиента, может сопровождать его в течение жизни или предоставлять разовые услуги

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
0
0
4
3
4

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ТЕХНОЛОГ РЕЦИКЛИНГА ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ

Занимается разработкой схем вторичной переработки материалов, сырья, оборудования и каркасных элементов летательных аппаратов

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
4
4
0
3

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ

Специалист по майнд-фитнесу, умеющий приводить людей творческих профессий в «состояние потока» и в другие состояния, характеризующиеся повышенной креативностью. Он также занимается и развитием осознанности

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
3
4
0
4
0

3



ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

РАЗРАБОТЧИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРАЕКТОРИЙ

Создает образовательный «трек» из доступных курсов и программ (офлайн и онлайн), тренажеров и симуляторов

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
3
4
4
0
0

3



ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ДИЗАЙНЕР ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ТЕРРИТОРИЙ

Разрабатывает дополненную реальность определенной территории с учетом ее ландшафта, исторического и культурного контекста. Например, он может создать несколько вариантов для Красной площади: времена Ивана Грозного, 1917 год, эпоха стиляг и т.д.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
4
4
3
0

3



ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ДИЗАЙНЕР ЭМОЦИЙ

Создает контент, используя в том числе высокие технологии, который вызовет у потребителя определенные эмоции и ощущения

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
0
4
0
4
3

3



ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

АРХИТЕКТОР ЖИВЫХ СИСТЕМ

Создает технологии для производства еды и выработки энергии в городских условиях (просчитывает мощность биореакторов, разрабатывает проекты городских ферм и систему переработки мусора)

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
4
4
0
3

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

СЕЛЬСКО-ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ ЭКОЛОГ

Разрабатывает принципы утилизации последствий ведения сельского хозяйства, а также занимается восстановлением почв

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
3
0
4
0
4

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

МЕТЕОЭНЕРГЕТИК

Прогнозирует уровень производства энергии в зависимости от долгосрочных метеопрогнозов и климата

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
3
0
4
0
4

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ЭНЕРГОАУДИТОР

Занимается аудитом и консалтингом в сфере энергопотребления. Проверяет здания (от частных домов до целых заводов) на предмет энергопотерь и дает рекомендации по улучшению энергопотребления

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
4
3
4
0
3

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

СТРОИТЕЛЬ «УМНЫХ» ДОРОГ

Выбирает и устанавливает «умное» дорожное покрытие с датчиками контроля состояния дороги, «умные» знаки, разметку и систему видеонаблюдения

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
4
3
3
0
4

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ПРОЕКТИРОВЩИК ДЕТСКОЙ РОБОТОТЕХНИКИ

Разрабатывает детские игрушки, игры и гаджеты на основе программируемых роботов с учетом психофизиологических особенностей ребенка

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
0
4
3
4
0

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ПОРТОВЫЙ ЭКОЛОГ

Следит за экологической безопасностью порта, судов и окружающей среды (воды, воздуха, популяций растений и животных)

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
4
3
3
0
4

3

ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРЬЕРОВ

Создает неповторимую обстановку, красоту и уют в помещении, ориентируясь на мечты и настроение заказчика. Отвечает за планировку помещения, освещение, систему вентиляции, отделку стен, расстановку мебели и текстильный дизайн

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

2
0
3
0
3
0

2

ПРОФЕССИЯ ПЕРСПЕКТИВНАЯ

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

IT-СПЕЦИАЛИСТ

Объединяет в себе представителей многих профессий, работающих в области информационных технологий. Это программисты, разработчики, администраторы сети, специалисты по робототехнике, web-дизайнеры и 3D-аниматоры

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
2
3
0
0

2

ПРОФЕССИЯ НЕПСПЕКТИВНАЯ

ИНЖЕНЕР-ПРОЕКТИРОВЩИК

Занимается разработкой схем и планов различных объектов: зданий, автомобильных дорог, систем

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
2
2
4
0
0

2

ПРОФЕССИЯ НЕПСПЕКТИВНАЯ

ПЕДАГОГ

Формирует учебно-воспитательный процесс и создает оптимальные условия для развития личности воспитанников

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

2
0
3
0
3
0

2

ПРОФЕССИЯ НЕПСПЕКТИВНАЯ

ЮРИСТ

Знает законы и правовые нормы, умеет их использовать и способен оказывать юридические услуги по самым разнообразным делам

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
0
0
3
0
2

2

ПРОФЕССИЯ НЕПСПЕКТИВНАЯ

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

МЕДИК

Занимается профилактикой заболеваний и лечением людей. Осуществляет диагностику, назначает терапию и отслеживает изменения в состоянии больного

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

2
0
0
3
0
3

2

ПРОФЕССИЯ
ПЕРСПЕКТИВНАЯ

МАРКЕТОЛОГ

В широком смысле является специалистом, управляющим спросом на продукт/услугу компании. В прикладном порядке ключевая задача маркетолога — это формирование управляемого потока входящих заявок от потенциальных клиентов

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
3
0
0
2
3

2

ПРОФЕССИЯ
ПЕРСПЕКТИВНАЯ

HR-СПЕЦИАЛИСТ

Занимается подбором персонала, создает условия для профессионального развития и повышает мотивацию работников

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

3
2
0
0
3
0

2

ПРОФЕССИЯ
ПЕРСПЕКТИВНАЯ

РИСК-МЕНЕДЖЕР

Оценивает сильные и слабые стороны компании, выявляет возможные угрозы и создает способы их уменьшения или устранения

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

0
0
2
3
0
3

2

ПРОФЕССИЯ
ПЕРСПЕКТИВНАЯ

ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

МЕНЕДЖЕР ПО ТУРИЗМУ

Занимается организацией туристических поездок клиентов (оформляет страховку и визу, покупает билеты на самолет или поезд, бронирует отель и составляет программу поездки)



НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

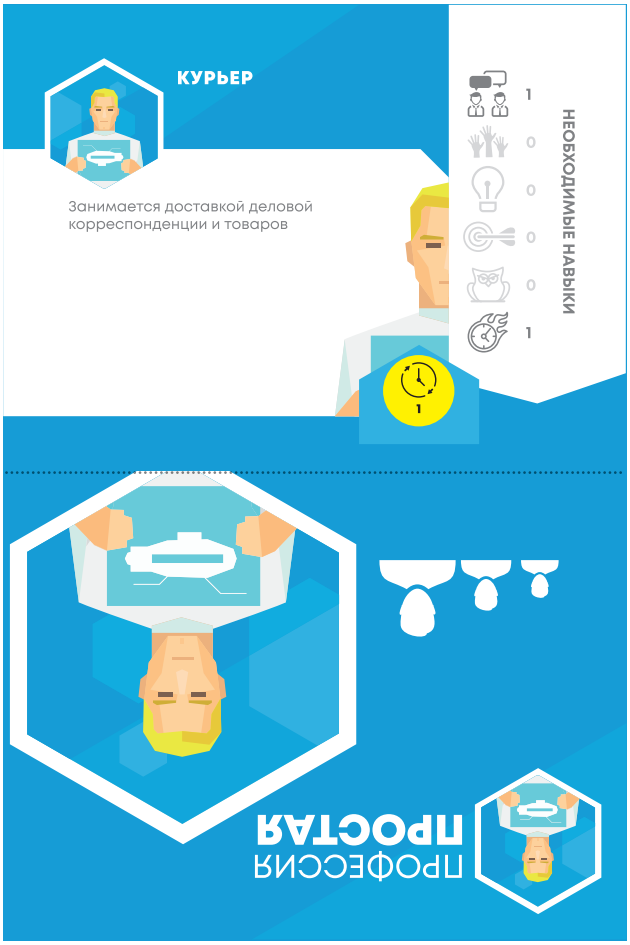
	3
	0
	3
	0
	2
	0

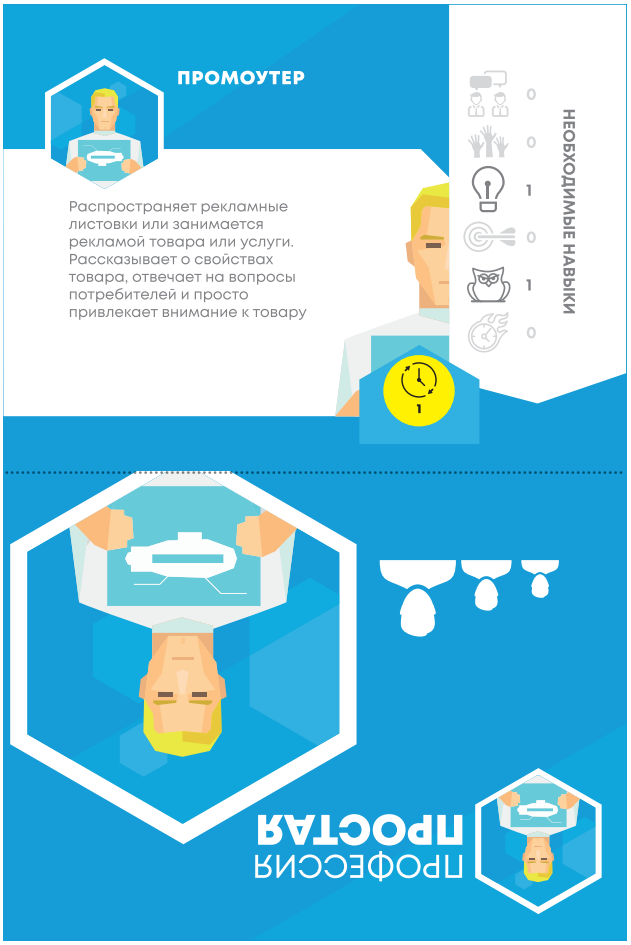
2



ПРОФЕССИЯ НЕРЕАЛЬНАЯ







ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать карточки на листе А4.
2. Вырезать карточки по контуру.
3. Сложить по пунктирным линиям.
4. Склеить лицо и рубашку между собой.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

НАВИГАТОР ПО ИГРОВЫМ КАРТОЧКАМ

КАРТОЧКА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ТРИ ТИПА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИГРОВОГО ЦИКЛА:

- 11–17 лет
- 18–25 лет
- 26–40 лет



КАРТОЧКА СОБЫТИЙ





КАРТОЧКА ПРОФЕССИЙ



- Работа в условиях неопределенности
- Критическое/ системное мышление
- Эмоциональный интеллект
- Коммуникация
- Кооперация — командная работа
- Креативность / креативное мышление

КАРТОЧКА ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ

ТРИ ТИПА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИГРОВОГО ЦИКЛА:

- 11–17 лет
- 18–25 лет
- 26–40 лет



ПОРЯДОК ОДНОГО ИГРОВОГО ХОДА

Страница поддержки игры
www.vbudushee.ru/library/igra-pvb/

Краткое руководство по игре в картинках

Подробный видеогид

Контактная информация для организаторов чемпионатов

1 Если поле содержит такой значок, вытащите по одной карточке личных целей из соответствующей игровому циклу стопки

Не показывайте свою карточку другим игрокам!

ПОДНЯТЬ НАВЫК «КРЕАТИВНОСТЬ/ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ» ДО 2

Цель обновляется в начале каждого игрового цикла (в 11, 18 и 26 лет)

2 Если поле содержит такой значок, вытащите в открытую одну карточку события и разыграйте ее

Эффект от карточки является обязательным

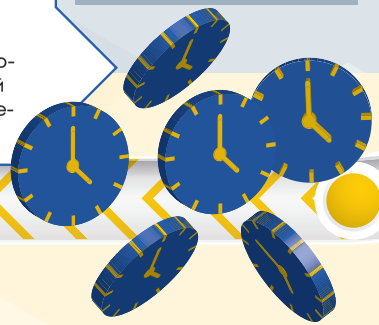


Первое событие случается в 11 лет

Передвиньте фишки навыков и колеса баланса в соответствии с указаниями на карточке

3 Распределите фишки времени между игроками. В зависимости от цикла игры число доступных фишек разное:

- 6 шт. для периода 11–17 лет;
- 3 шт. (+1 за профессию) для периода 18–25 лет;
- 1–3 шт. (в зависимости от полученной профессии) для периода 26–40 лет

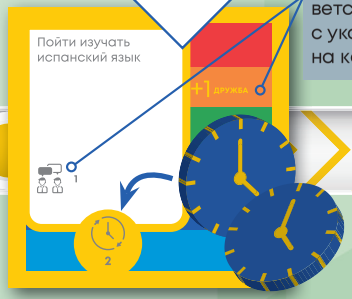


4 Вытяните 6 карточек возможностей из соответствующей игровому циклу стопки



5 Договоритесь, для реализации каких возможностей будут использованы фишки времени. Каждый игрок решает, куда вложить свои фишки времени, — индивидуально или в кооперации с другими игроками

Передвиньте фишки навыков и колеса баланса в соответствии с указаниями на карточке

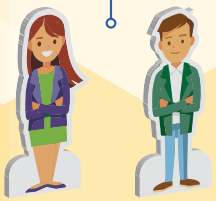


6 Если уровень развития навыков персонажа достаточен для получения профессии, получите ее



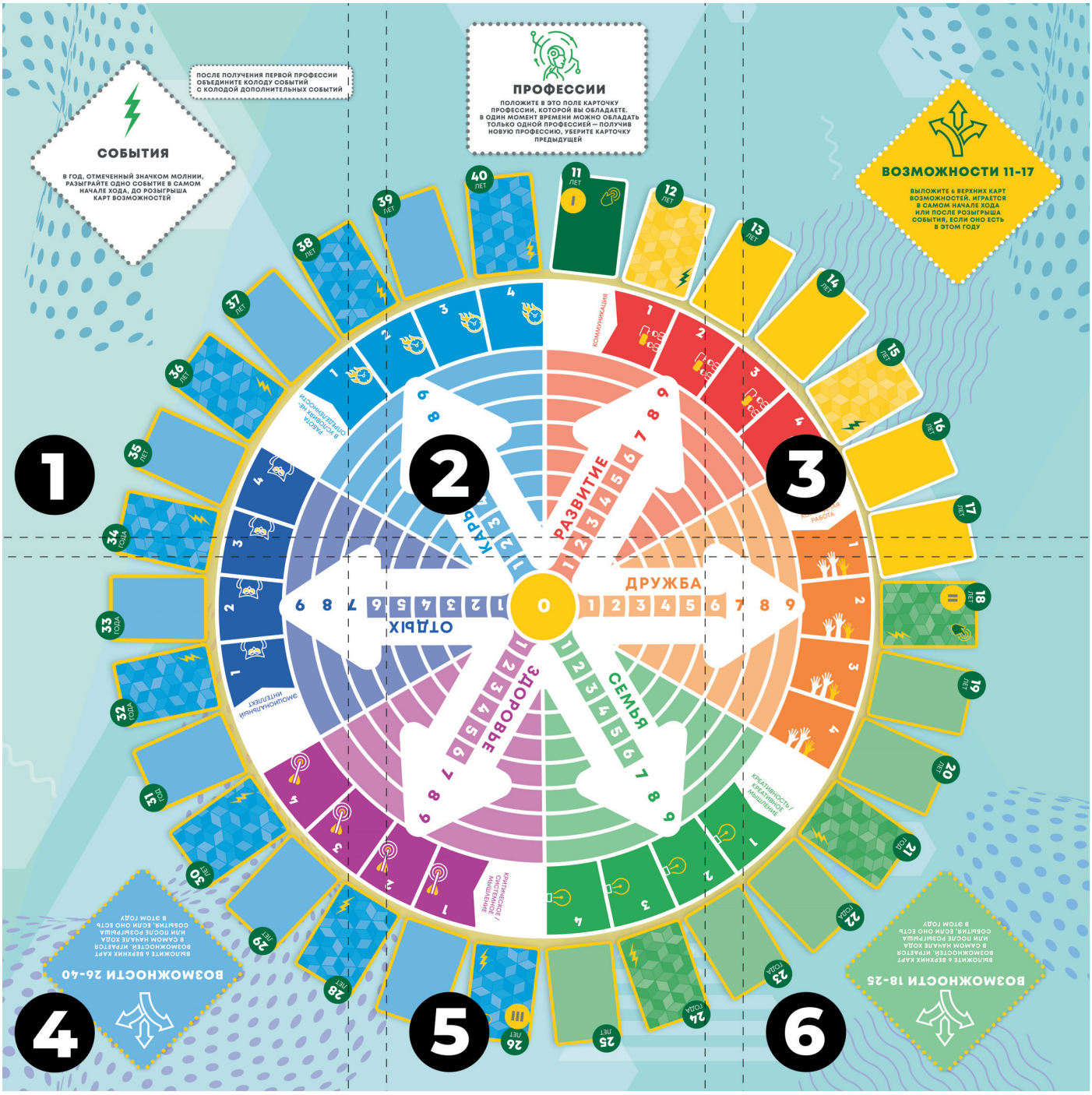
После получения первой профессии добавьте к карточкам основных событий дополнительные и перемешайте их

Персонажи



7 Передвиньте фишку персонажа на один год вперед и завершите ход. В конце хода проверьте достижение игроками личных целей





ИНСТРУКЦИЯ

1. Распечатать фрагменты поля на листах А4.
2. Сложить в порядке, указанном на схеме.
3. Склеить по направляющим линиям.

ПУТЬ В БУДУЩЕЕ

ВКЛАД В БУДУЩЕЕ Благотворительный фонд Сбербанка | ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ ПЕРВОЙ ПРОФЕССИИ ОБЪЕДИНИТЕ КОЛОДУ СОБЫТИЙ С КОЛОДОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ

СОБЫТИЯ

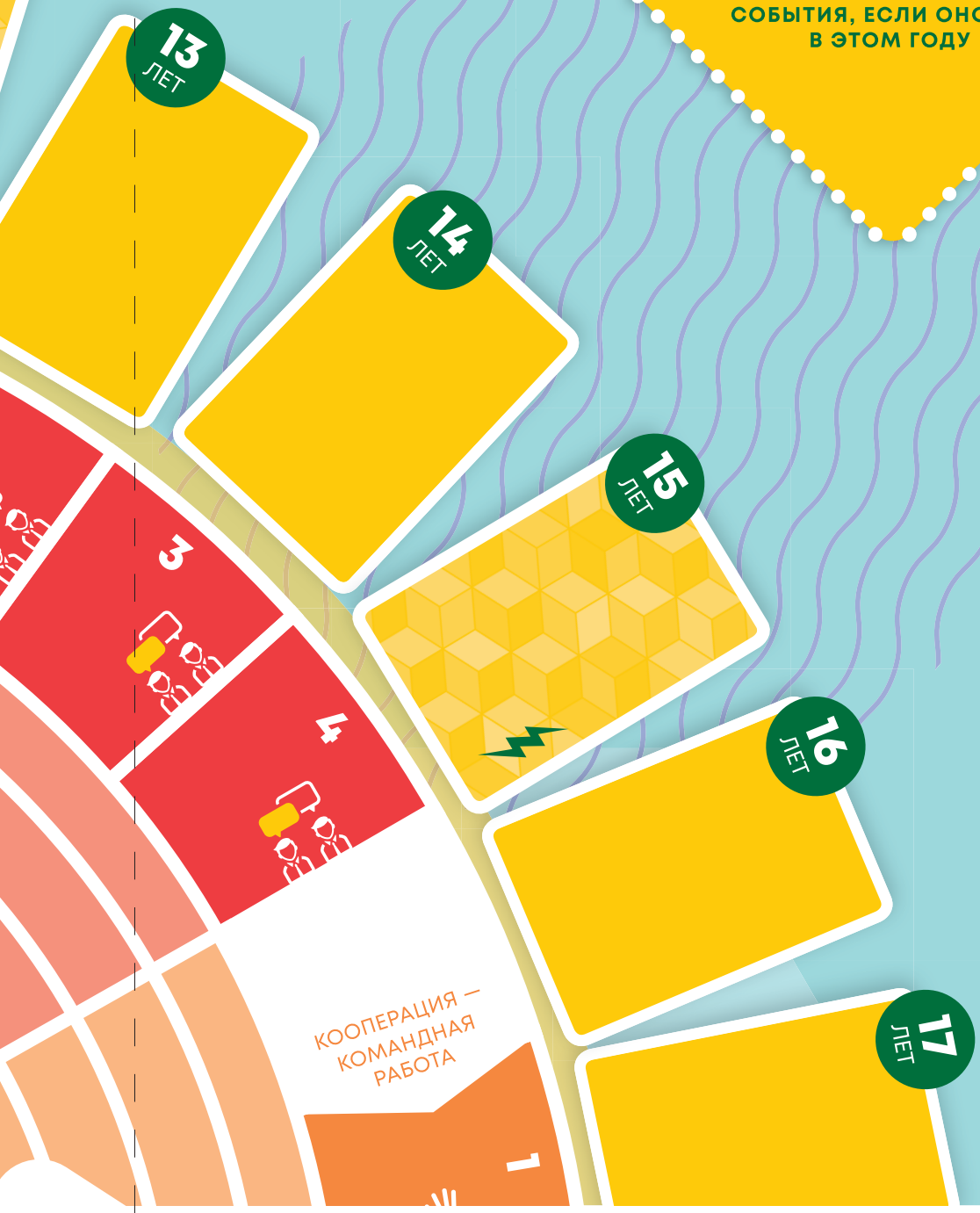
В ГОД, ОТМЕЧЕННЫЙ ЗНАЧКОМ МОЛНИИ, РАЗЫГРАЙТЕ ОДНО СОБЫТИЕ В САМОМ НАЧАЛЕ ХОДА, ДО РОЗЫГРЫША КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

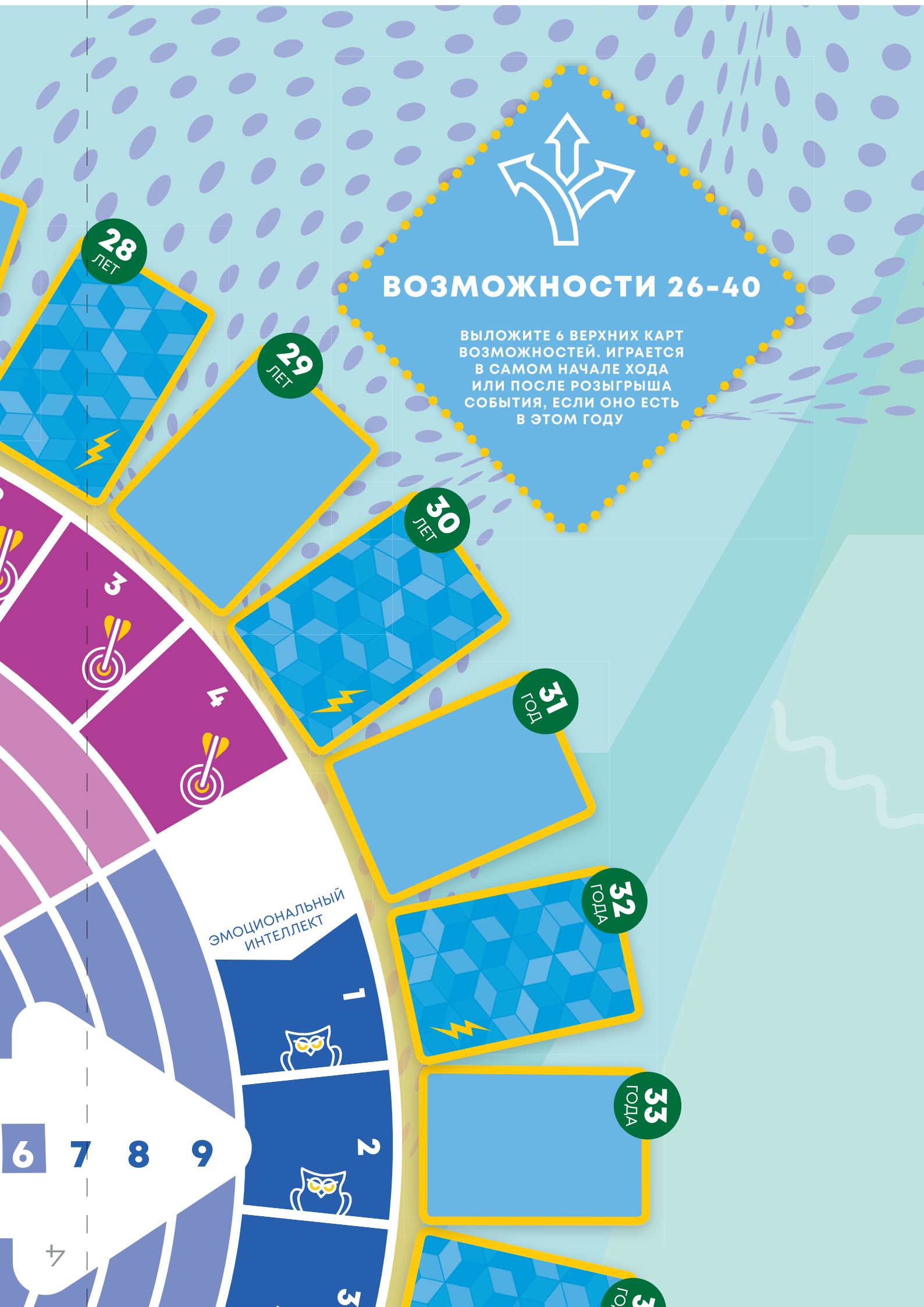



ПРОФЕССИИ
ПОЛОЖИТЕ В ЭТО ПОЛЕ КАРТОЧКУ ПРОФЕССИИ, КОТОРОЙ ВЫ ОБЛАДАЕТЕ. В ОДИН МОМЕНТ ВРЕМЕНИ МОЖНО ОБЛАДАТЬ ТОЛЬКО ОДНОЙ ПРОФЕССИЕЙ — ПОЛУЧИВ НОВУЮ ПРОФЕССИЮ, УБЕРИТЕ КАРТОЧКУ ПРЕДЫДУЩЕЙ
39 ЛЕТ
40 ЛЕТ
11 ЛЕТ
12 ЛЕТ
КОММУНИКАЦИЯ
КАРЬЕРА
РАЗВИТИЕ

ВОЗМОЖНОСТИ 11-17

ВЫЛОЖИТЕ 6 ВЕРХНИХ КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ИГРАЕТСЯ В САМОМ НАЧАЛЕ ХОДА ИЛИ ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША СОБЫТИЯ, ЕСЛИ ОНО ЕСТЬ В ЭТОМ ГОДУ




ВОЗМОЖНОСТИ 26-40
ВЫЛОЖИТЕ 6 ВЕРХНИХ КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ИГРАЕТСЯ В САМОМ НАЧАЛЕ ХОДА ИЛИ ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША СОБЫТИЯ, ЕСЛИ ОНО ЕСТЬ В ЭТОМ ГОДУ
28 ЛЕТ
29 ЛЕТ
30 ЛЕТ
31 ГОД
32 ГОДА
33 ГОДА
ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
1
2
3
4
6
7
8
9

ДРУЖБА
0 1 2 3 4 5 6 7
СЕМЬЯ
0 1 2 3 4 5 6 7 8
ЗДОРОВЬЕ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ОТДЫХ
0 1 2 3 4 5 6 7
КРИТИЧЕСКОЕ / СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ
1
2
3
4
24 ГОДА
25 ЛЕТ
26 ЛЕТ
III
27 ЛЕТ

ВОЗМОЖНОСТИ 18-25

ВЫЛОЖИТЕ 6 ВЕРХНИХ КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ИГРАЕТСЯ В САМОМ НАЧАЛЕ ХОДА ИЛИ ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША СОБЫТИЯ, ЕСЛИ ОНО ЕСТЬ В ЭТОМ ГОДУ

