



РЕСУРСНЫЙ  
УЧЕБНО-  
МЕТОДИЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**  
**по применению профорientационных**  
**настольных игр**  
(на примере тренинговой программы «Думай как эйчар»)

Курган  
2021

Методические указания по применению профориентационных настольных игр (на примере тренинговой программы «Думай как эйчар»)/ составитель М.А. Ефимова. – Курган, 2021. – 14 с.

Данные методические указания составлены для ответственных за профориентационную работу в образовательных организациях с целью ознакомления с возможностями игры и ее использования в работе со студентами. Разработчиком настольной игры «Думай как эйчар» является Образовательный и научно-исследовательский проект «Навигатум».

Материалы могут быть использованы преподавателями общественных дисциплин, адаптационных дисциплин, в содержание которых входит содержательный блок по выбору профессионального пути/карьеры.

© ГБПОУ «Курганский педагогический колледж», 2021

## Содержание

Пояснительная записка	4
1 Технические характеристики комплекта игр	5
2 Описание игры «Собеседование»	7
3 Описание игры «Резюме»	9
4 Описание игры «Самопрезентация»	10
5 Описание игры «Практика»	12
6 Варианты использования игры	13
Список рекомендуемой литературы	14

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Комплект мини-игр «Думай как эйчар» предназначен для проведения тренингов с соискателями, которые хотят найти «работу мечты», научиться уверенно чувствовать себя на любом собеседовании, не быть ведомыми. С помощью нескольких игр отрабатываются ключевые этапы трудоустройства – составление резюме, прохождение собеседования и краткий рассказ о себе и своих преимуществах.

Механика игр позволяет выйти за рамки «натаскивания» соискателей, показав процесс найма с «изнанки». Раскрывая «тайны» работодателя, весь процесс найма становится полностью понятным. А понятное перестает вызывать страхи и опасения. Игра убирает сам корень страхов – непонимание, кажущуюся непредсказуемость. Игра содержит элементы психологической поддержки и мотивации. Игра поднимает внутреннюю осознанность, саморефлексию, приводит к пониманию себя, своих желаний, стремлений, сильных и слабых сторон.

Тренинг поможет понять, что задача соискателя – это не трудоустройство любой ценой, а выбор подходящей ему работы. Точно так же, как работодатель ищет не любого, а подходящего сотрудника.

«Думай как эйчар» - это готовый продукт для групповых и индивидуальных занятий со студентами, который решит проблемные вопросы при трудоустройстве: неумение презентовать себя, страх и проблемы с прохождением собеседования, типичные ошибки при составлении резюме, неспособность определить свои сильные стороны и другие.

Игра учит профессиональной терминологии, существенно расширяет кругозор, позволяет по новому взглянуть на профессии, поднимает имидж многих специальностей, знакомит с яркими представителями различных профессий.

Попробуйте себя в роли работодателя, проведите собеседование с соискателями и выберите подходящего. А затем попробуйте себя в роли соискателя и определите, работа на какого работодателя вам больше подходит.

## 1. Технические характеристики комплекта игр:

**Целевая аудитория:** Соискатели любого возраста (в том числе молодые специалисты, предпенсионеры и пенсионеры), студенты, школьники. Все, кто готовится к трудоустройству или вышел на рынок труда. В игру встроены специальные кейсы для людей без опыта (студенты, выпускники, молодые специалисты) и для людей предпенсионного и пенсионного возраста, меняющих/ищущих свою работу.

**Количество игроков:** группы от 6 до 18 человек

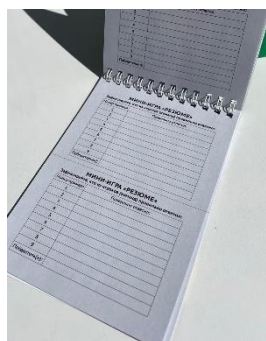
**Порядок, длительность игр и комплектация:**

Преподаватель может выбрать проведение тренинга с использованием всех четырех мини-игр, а можете каждую из них задействовать независимо. В результате вы можете организовать большой 4-5-часовой тренинг (с кофе-брейком в середине), или серию из 4 встреч, или одиночные игры по различным этапам трудоустройства. Проведение тренинга может быть включено в учебное занятие (мини-игра), а полный комплект может быть использован для итоговой аттестации по учебному курсу.

В комплект входят:

- инструкция к игре;
- блокнот модератора;
- бейджи игроков на лентах: 9 бейджей «Я – эйчар», 9 бейджей «Я – соискатель»;
- расходные раздаточные материалы (таблицы соискателей и работодателей для заполнения игроками) – вы можете сделать с образца копии в нужном вам количестве;
- комплект призов (сувенирная продукция).

А также фолдеры с карточками и брошюрами, подробные инструкции к каждой мини-игре, раздвижной роллап.





**Видео обзор на игру: <https://www.youtube.com/watch?v=OfVenRIAXog>**

Тренинг состоит из 4-х мини-игр:

- Мини-игра «Собеседование»;
- Мини-игра «Резюме»;
- Мини-игра «Самопрезентация»;
- Мини-игра «Практика».

## 2. Описание игры «Собеседование»

«Собеседование» позволяет понять схему типичного собеседования и учит его проходить.

Эта игра должна открывать тренинг, поскольку ключевой этап трудоустройства, вызывающий больше всего вопросов, страхов и ожиданий – само собеседование. Что хочет выяснить на собеседовании работодатель? Что должен рассказать о себе его соискатель?

Это ключевая игра в тренинге. Участники побудут в роли эйчаров, отбирающих себе соискателей, почувствуют суть процесса собеседования с противоположной стороны. Эта игра позволит понять мотивацию работодателей, снять излишние страхи и напряжение перед настоящим собеседованием.

*Хотите найти преступника – думайте, как преступник;*

*хотите найти работу – думайте как эйчар.*

### **Комплектация:**

- Инструкция модератора.
- Подсказки эйчарам и соискателям (9 карточек для работодателя и 9 карточек для соискателя). Подсказки находятся в красном фолдере «Собеседование. Подсказки».
- Легенды соискателей (18 карточек, пронумерованных от 1 до 18). Находятся в красном фолдере «Собеседование. Соискатели».
- Легенды эйчаров (18 карточек, литерованных от А до Т). Находятся в красном фолдере «Собеседование. Эйчары».
- Бейдж «Я – эйчар» (9 штук).
- Бейдж «Я – соискатель» (9 штук).
- Раздаточный материал: таблицы эйчаров и соискателей для отметок.
- Призы (в общей комплектации тренинговой программы).
- Настольный роллап «Собеседование».

**Количество игроков:** кратно 6 участникам, но не более 18.

**Рекомендуемое:** 6 человек.

**Длительность мини-игры:** 60-70 минут (у модератора есть возможность регулировать время проведения).

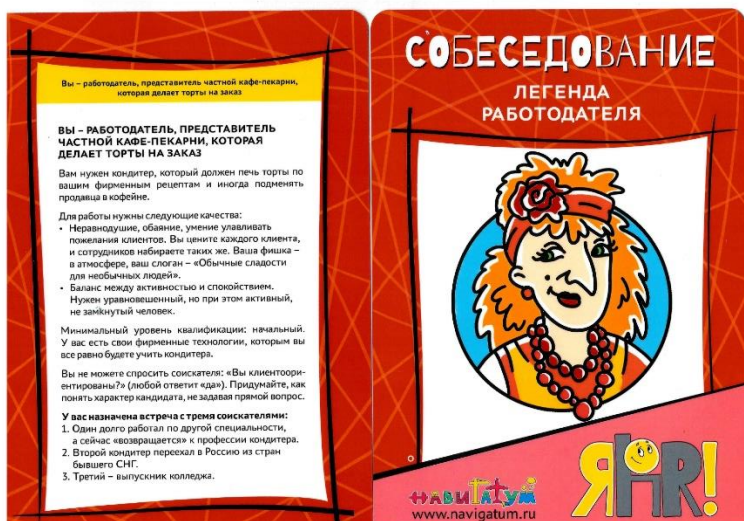
**Цель игры:** помочь участникам разобраться в мотивах работодателя, в сути задаваемых вопросов и том, как личностные особенности человека – амбиции, качества, темперамент, мотивация, характер и так далее – влияют на выбор работодателя.

Также у игры есть важная задача – дать понять участникам игры, что для каждого человека с его уникальным набором данных найдется работа, подходящая именно ему. Что собеседование – это не попытка «продать себя» работодателю, а способ найти и выбрать подходящую человеку работу.

Игра состоит из 4 этапов:

- инструктаж игроков и первый раунд собеседования (15-20 минут);
- обсуждение первого раунда (10 минут);
- второй раунд собеседования: работодатели меняются местами с соискателями (15-20 минут);
- обсуждение второго раунда и итоги (10 минут).

Пример карточек с легендами персонажей:





### 3. Описание игры «Резюме»

Мини-игра «Резюме» учит правильно составлять резюме, видеть и узнавать типичные ошибки, избегать их.

*Никогда человек не бывает так близок к совершенству, как при заполнении анкеты на работу.*

**Комплектация:** инструкция модератора, брошюра игрока (6 штук).

**Длительность мини-игры:** 30-60 минут.

**Задача игры** – определить и обсудить, что не так в каждом из представленных фрагментов резюме. Сформулировать, как должно быть правильно.

Все игроки по команде модератора последовательно открывают страницы. Желательно попросить их не забегать вперед, а обсуждать каждую страницу по очереди.

Игроки определяют, что, по их мнению, неверно в очередном фрагменте. Рекомендуются обсудить и сформулировать вслух, что именно неправильно, почему на это обратит внимание работодатель и как сделать правильно.

**Количество игроков:** всех желающих разбейте на команды по 2-3 человека.

**Тайминг:** время на обдумывание вы можете установить в пределах 1-2 минут. На обсуждение рекомендуется тратить не более 3-5 минут. На все примеры понадобится 50-60 минут.

Пример карточки:

**ПРИМЕР 1**

В 1999 году закончил Московский энергетический институт, Институт автомататики и вычислительной техники, кафедра электротехнического моделирования.

**ОПЫТ РАБОТЫ**

2014 – ООО «Электропуть»,  
2018 г. ведущий электрик.

2008 – ООО «СпецРемСтрой - 2»,  
2014 г. электрик-проектировщик.

2001 – ОАО «Контакт Энерго»,  
2002 г. инженер-электрик.

**КВАЛИФИКАЦИЯ**

На последнем месте работы занимался разработкой проектной документации, техзаданий, сбором исходных данных. В мои обязанности

**ЧТО ЗДЕСЬ НЕ ТАК:**

1. Работодателя заинтересует, почему возник такой пропуск в стаже – почти 6 лет. Внимание эйчара на себя обращает любой пропуск в стаже больше полугода. Если вы нигде не работали, приготовьте ответ на вопрос, почему так получилось, чем занимались в это время.
2. Работодателя смутит: 2001-2002 – это один год? Или 12.2001-01.2002 – один месяц? Нужно обязательно указывать и месяц, и год.

#### 4. Описание игры «Самопрезентация»

Мини-игра «Самопрезентация» дает навык составления краткого рассказа о себе так, чтобы показать себя эйчару с лучшей стороны.

Первый вопрос эйчара: «Расскажите о себе». О чем рассказывать? С чего начать? Игра позволяет отработать эффективную самопрезентацию, построенную на понимании личных и профессионально важных качеств.

*Поймите, в чем ваши преимущества, помимо квалификации.*

**Комплектация:** инструкция модератора, синий фолдер с подсказками (подсказка работодателя – 9 карточек, подсказка соискателя – 9 карточек), фолдер с легендами соискателей (18 карточек, пронумерованных от 1 до 18), фолдер с легендами эйчаров (18 карточек, литерованных от А до Т) – всего 6 комплектов «3 соискателя на одну вакансию».

**Длительность мини-игры:** 30-50 минут.

Игра состоит из 4 этапов:

- вступление и первый раунд собеседования (10 минут);
- обсуждение первого раунда (5 минут);
- второй раунд собеседования: работодатели меняются местами с соискателями (5 минут);
- обсуждение второго раунда и итоги (5 минут);
- факультативно: дополнительные экспресс-раунды (20 минут).

Цель игры: отработать на персонажах эффективную самопрезентацию, построенную на понимании своих качеств и тех качеств, которые предположительно нужны для успешной работы по вакансии.

Задача игрока – за 2 минуты составить из 1 минуты изложить внятное описание личных качеств и квалификации персонажа, а также того, как эти качества будут «работать» на решение задачи работодателя.

На этот раз эйчары не должны выбрать одного из кандидатов. Они могут нанять одного, двоих или всех троих соискателей. Каждый из соискатели имеет и достоинства, и недостатки, каждый вполне может подойти на вакансию. Результат собеседования зависит исключительно от того, как игрок сможет своего персонажа подать.

## Структура игры

1. Шесть игроков вытягивают карточки с легендами персонажей и компаний (в рамках одной вакансии, которую модератор выбирает из шести вариантов по своему усмотрению) и надевают соответствующие бейджи. Трое будут представителями работодателя – команда эйчаров одной фирмы. Еще трое станут соискателями. Все три выступают как претенденты на одну и ту же вакансию. Согласно условиям вакансии, эйчары могут нанять одного, двоих или всех троих соискателей. Каждый из кандидатов имеет и достоинства, и недостатки, каждый вполне может подойти на вакансию, поэтому результат собеседования зависит исключительно от того, как он сможет себя «подать».
2. Модератор дает соискателям 2 минуты, чтобы прочитать карточки персонажей и подготовить рассказ о себе. Эйчары изучают вакансию на своих карточках.
3. Далее следуют 3 самопрезентации по 60 секунд каждая (модератор следит за временем).
4. После этого эйчары отмечают, кого из соискателей они были бы заинтересованы пригласить на работу.
5. Затем происходит экспресс-анализ, в котором принимают участие все игроки и модератор: как можно было улучшить каждую самопрезентацию.
6. Рекомендуем: вы можете провести дополнительные туры с сокращением времени на подготовку и самопрезентацию (1,5 минуты на подготовку, 45 секунд на рассказ о себе; 1 минута на подготовку, 30 секунд на рассказ о себе).

## Пример карточек:



## 5. Описание игры «Практика»

Мини-игра «Практика» замыкает тренинг составлением индивидуальных текстов и выявлением опорных точек по успешному трудоустройству для каждого конкретного участника тренинга.

Заключительная часть тренинга позволяет участникам завершить игру с совершенно конкретным практическим результатом – подготовленным рассказом о себе, который пригодится при составлении резюме, при самопрезентации или подготовке к собеседованию.

*Кто я, что я ищу, что я хочу от работы, что я могу предложить работе.*

**Комплектация:** инструкция модератора, желтый фолдер (3 комплекта по 6 карточек).

### Правила игры

Модератор раздает игрокам шесть карточек с темами, каждому по одной.

- Резюме

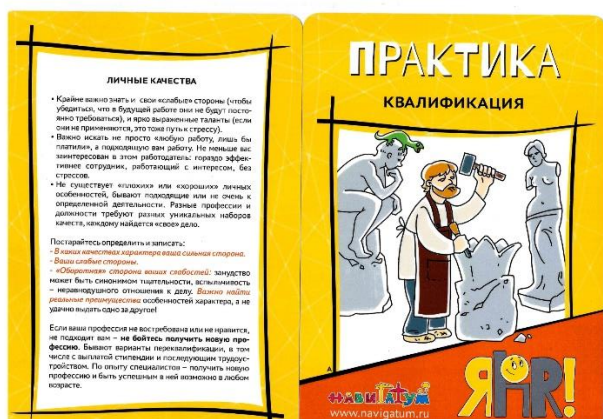
- Квалификация
- Личные качества
- Ценности
- Коллектив
- Вакансии

На карточках написаны подсказки и вопросы к игроку. На этот раз – без легенд персонажей, отвечать нужно про реального себя.

Игрок записывает ответы на вопросы.

На каждую тему дается 3 минуты, затем игроки меняются карточками. В итоге у каждого будет полный рассказ о себе.

Пример карточек:



## 6. Варианты включения игры в образовательных процесс

Комплект игр «Думай как эйчар» может быть использован в образовательном процессе в рамках урочной и внеурочной деятельности на выпускном курсе:

- проведение учебных занятий по курсам «Профессиональная карьера», «Основы предпринимательства» и др., направленных на построение индивидуальной траектории профессионального становления. Игровая форма проведения занятия мотивирует студентов, способствует проявлению активности, самостоятельности и позволяет отработать необходимые навыки;
- организация игр в свободное время в рамках клубных занятий, групповых и индивидуальных консультаций;
- применение данных тренингов куратором группы, педагогом-психологом в работе с «группой риска» в отношении поиска работы (по нетрудоустройству);

### Используемые термины:

**Эйчар** - специалист по подбору персонала, кадровик. Эйчар – это русификация английского сокращения HR (human resource), что переводится как "человеческий ресурс". Также может называться HR-специалист, HR менеджер, хедхантер (headhunter) – "охотник за головами" в дословном переводе. Эйчары работают в агентствах по подбору персонала или в отделах по персоналу внутри конкретной компании.

**Самопрезентация** - вербальная и невербальная демонстрация собственной личности в системе внешних коммуникаций. Это внешний вид человека (то, как он выглядит) и что представляет собой в глазах окружения, будь то профессиональная сфера коммуникаций, или общение с родственниками, или же просто прогулка по улицам города.

**Резюме** - документ, содержащий информацию о навыках, опыте работы, образовании, и другую относящуюся к делу информацию, обычно требуемую для рассмотрения кандидатуры человека для найма на работу

**Собеседование** — встреча с потенциальным работодателем или его представителем при приеме на работу. Цель собеседования — познакомиться и понять, насколько работодатель и соискатель подходят друг другу, а также обсудить детали сотрудничества

### Список рекомендуемой литературы:

1. Бартош И., Смирнов А., Робенау Г., Корчагина М. Тренинговая программа «Думай, как эйчар»
2. Бартош И., Смирнов А., Робенау Г., Корчагина М. Инструкция модератора «Самопрезентация»
3. Бартош И., Смирнов А., Робенау Г., Корчагина М. Инструкция модератора «Резюме»
4. Бартош И., Смирнов А., Робенау Г., Корчагина М. Инструкция модератора «Собеседование»
5. Бартош И., Смирнов А., Робенау Г., Корчагина М. Инструкция модератора «Практика»

### Интернет-источники:

1. Профориентация и самоопределение школьников и взрослых. Навигатум.  
<https://navigatum.ru/>