



ОБРАЗОВАТЕЛНА СТАЯ НА ЗАГАДКИТЕ ЗА РАЗВИТИЕ НА МЕКИ УМЕНИЯ

СЦЕНАРИЙ 1: “DARE TO DESIGN” ТЪРСИ ДИЗАЙНЕРИ

Проект No: 2020-1-ES01-KA202-082685

Този проект се финансира от Европейската комисия. Настоящата публикация отразява само възгледите на авторите и Европейската комисия не носи отговорност за използването на информацията, съдържаща се в нея.

Образователна стая на загадките за развитие на меки умения

Сценарий 1: „Dare to Design“ търси дизайнери

Съдържание

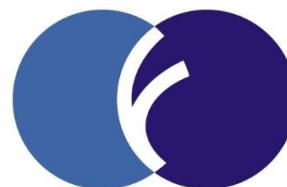
Въведение:	3
Контекст:	3
Партньорски организации:	3
Цели на образователната стая на загадките:	4
СТЪПКА 1: Концепцията на стаята на тайните	5
Сценарий:	5
Игрови процес:	6
СТЪПКА 2: Подготовка на материалите:	6
Подредба на стаята	6
Сценография:	7
Подготовка и пренареждане:	7
Как да подредите стаята / Задачите по ред:	8
1ва задача:	8
Снимка1.1	8
2ра задача:	9
4-та задача:	14
ФИНАЛ:	14
Необходими материали:	14
Материали за отпечатване:	14
Материали, които ще трябва да добавите:	14
Списък за рестартиране:	15
СТЪПКА 3: Проиграване на играта	16
Модераторът на играта	16
Въведение към играта:	16
Подсказки:	17
Начало на играта	17
Ходът на играта	17
Въпроси за дебрифинга:	18
Обратна връзка от страна на участниците	18

Въведение:

Контекст:

Проектът ELMET се опитва да допринесе за разработването на иновативни и съвременни възможности за продължаващо професионално образование и обучение (ПОО) чрез разработване на ресурси под формата на цялостен Инструментариум, който предоставя възможност на обучителите и експертите в продължаващото ПОО да създадат и използват образователни стаи на тайните (включително и дигитални стаи на тайните) като нов вид активна учебна методология, с помощта на която се развиват ключови умения и компетентности, които се търсят все повече в променящата се работна среда.

Партньорски организации:



фондация на бизнеса за образованието



UNIVERSITY OF
THESSALY

Цели на образователната стая на загадките:

Целта на този сценарий за стая на загадките е да даде възможност на участниците да разберат концепцията за търсене на работа и да могат да разпознаят основните елементи, които правят някого „добър улов“ при кандидатстване за работа. Освен всичко друго стаята на тайните има за цел да развие комуникативните умения – като слушане и водене на преговори; критичното мислене – като адаптивност, креативност, критично наблюдение, находчивост и решаване на проблеми; лидерството – като вземане на решения, разрешаване на спорове, управление и наставничество; работната етика – като надеждност, „мултитаскинг“ и организираност; и работата в екип – като сътрудничество, справяне с трудни ситуации, осъзнаване на разнообразието, работа в мрежа, умения за продажби и социални умения.



Не трябва да се забравя, че целта на стаята на тайните преди всичко е свързана с това да има **забавление**. Този инструмент обаче може да се използва и като образователен лост. В този случай, играта на тайните може да събуди любопитство и интерес по дадена тема, тук темата е свързана със социалното предприемачество. Ето защо е наистина важно да има **време за дебрифинг** с играчите, за да се обсъди съдържанието и педагогиката на играта на тайните.

Големина на групата:

2-5 участника

Целева аудитория:

Заети и безработни лица, особено нискоквалифицирани, дългосрочно безработни, мигранти и др. и активни професионалисти, които искат да подобрят своите умения и компетентности към нови работни среди.



СТЪПКА 1: Концепцията на стаята на тайните

Сценарий:

Вие управлявате успешна компания в сферата на графичния дизайн. В момента за компанията ви работят приблизително 40 служители. Обаче компанията ви в момента търпи определени загуби поради пандемията с Covid-19. Компанията ви се нарича „Dare to Design“. Следващата седмица предстои да започнете нов проект, който ще ви помогне да изплувате от кашата, в която ви е поставила пандемията. От 3 седмици компанията е обявила отворена позиция, за която кандидатите могат да изпратят своето CV. Долу можете да намерите длъжностната характеристика за позицията, която вашият Мениджър човешки ресурси е качил в медиите преди 3 седмици:

За позицията:

В „Dare to Design“ търсим опитен, изключително креативен и талантлив Графичен дизайнер, който да се присъедини към нашия разрастващ се и многообразен маркетинг екип, за да посрещне взискателните онлайн и офлайн креативни и дизайнерски нужди на нашата компания.

Отговорности:

- Създаване на визуални концепции за онлайн и офлайн канали, с цел завладяване на целевата аудитория, придържайки се същевременно към бранда.
- Способност за илюстриране на организационните цели с графични концепции.
- Създаване на маркетинг материали, включително продуктови листове, канцеларски материали, уебсайт илюстрации, банери за социалните медии, ЕКСПО щандове, и др.
- Подсигуряване на качеството на визуалните материали в печатен и дигитален формат.

Умения & квалификации:

- Диплома по Графичен дизайн или релевантна област
- 3+ години доказан опит в сферата на дизайна
- Силно творческо портфолио (илюстрации или други графики)
- Опит в ReactJS
- Опис с JavaScript
- Отлично владение на гръцки и английски език
- Внимание към детайла и ориентиран към спазване на сроковете

Местоположение:

„Dare to Design“ е гъвкава по отношение на позицията на Графичен дизайнер. Успешният кандидат може да бъде базиран в офисите ни в Кипър или да работи дистанционно от всяка една държава в Европа.

Вашият Мениджър ЧР обаче се е разболяла снощи и ѝ се е наложило да си остане вкъщи днес, както и до края на седмицата. Миналата седмица Мениджърът ЧР е получила

много кандидатури за позицията **графичен дизайнер**, но не е взела финално решение за това кой ще премине към следващата фаза на интервюиране. Кандидатите са толкова много, а кандидатурите им са разпилени из целия офис, но само 5 от тях ще бъдат извикани за следващата фаза. Този важен проект не само ще отвори ново работно място за 1 човек, но ще гарантира и че всички останали служители в компанията ви ще могат да си запазят работата за следващите 5 години. Ето защо е важно да се свържете с тези 5 кандидата в края на играта или бъдещето на всички в компанията ще бъде изложено на риск.

Игрови процес:

Като група трябва да влезете в ролята на изпълнителния директор на „Dare to Design“, да нахлуете в офиса на Мениджъра ЧР и да установите кои са 5-те най-подходящи кандидати, които да получат зелена светлина за следващата фаза на интервюиране. Трябва да действате бързо, тъй като екипът по подбор, който помолихте да се присъедини за процеса на интервюиране ще бъде в офиса след седмица и е необходимо да намерите CV-тата на 5-те най-подходящи кандидати, с които да се свържете след 45 минути.

СТЪПКА 2: Подготовка на материалите:

Подредба на стаята



Сценография:

Историята се случва в наше време, в централата на „Dare to Design“, в офиса на Мениджъра ЧР.

- Трябва да има бюро и всякакъв вид материали и предмети, които могат да се намерят в офиса.
- Закачалка с палто на нея, близо до бюрото или просто оставено върху стола зад бюрото.
- На бюрото има лаптоп с 4-цифрен пин код. Папка с много документи, сред които има 6 разпечатани автобиографии на кандидати.
- На бюрото има списание на тема дизайн (за диверсия) и заключена кутия с 4-цифрен катинар.
- Под бюрото има заключено чекмедже с 3-цифрен катинар (ако чекмеджето не може да се заключва, поставете заключена кутия в него).
- На стената зад/до бюрото има снимка на дете, което играе с баща си.

Участниците влизат в офиса на Мениджъра ЧР и откриват, че тя е оставила автобиографиите и резюметата навсякъде из стаята – във физически, както и в дигитален формат. Офисът трябва да бъде декориран с хубави аксесоари, но също така и с канцеларски материали, химикалки, моливи и др. Чувствайте се свободни да добавите всякакви неща, които биха се вписали в офисната среда и които са свързани с компанията.

На дъската трябва да има лаптоп (заклучен), в който участниците да могат да влязат, както и заключен телефон.

Не се колебайте да добавите елементи към пространството, така че да обогатите преживяването – допълнителни столове, кошче за отпадъци, кресло, картини, поставки за списания, кламери, химикалки, телбод, и др.

Подготовка и пренареждане:

Времето за подготовка (приблизително 20 минути) и за пренареждане (около 10 минути) е необходимо в началото и в края на играта, за да се подготви и складира цялото оборудване.

Организирането на стаята и планът за разпределение на уликите могат да помогнат на модератора на играта при изпълнение на тези стъпки.

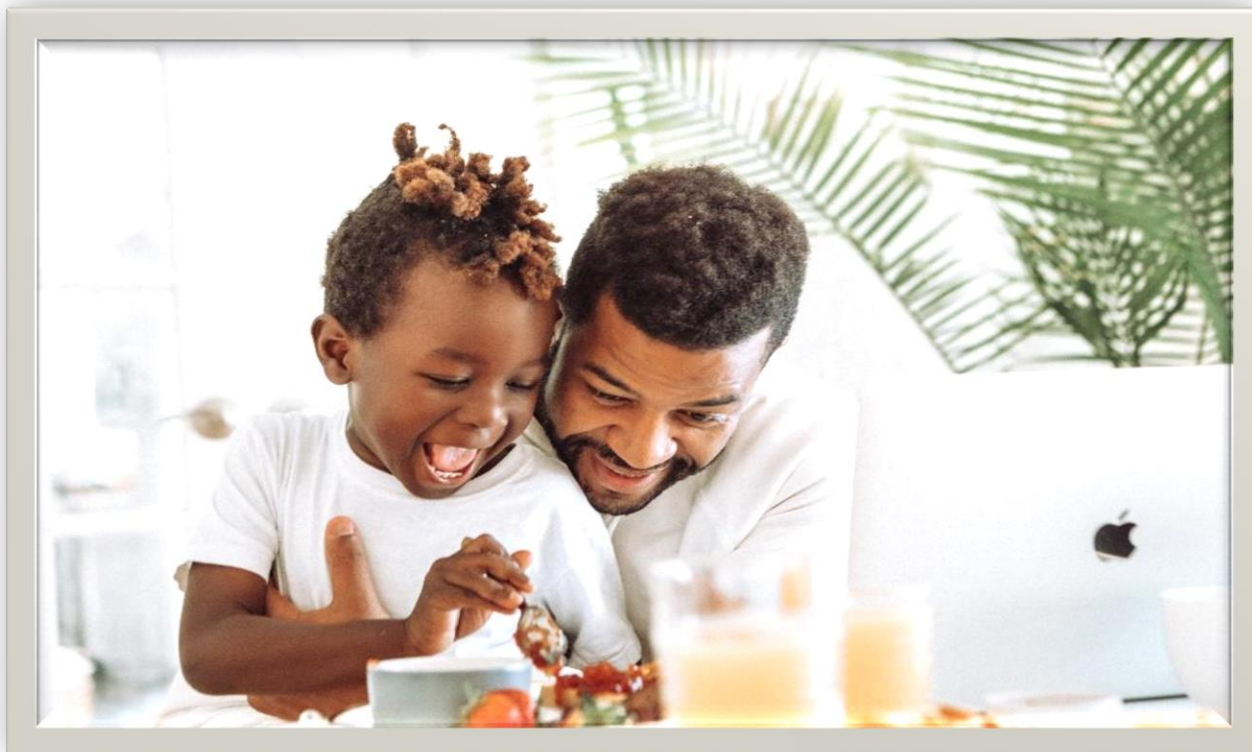
Проверете списъка за рестартиране.



За да избегнете неприятни изненади, се препоръчва винаги да преброявате отново материалите в края на всяка сесия и да проверявате статуса на сесията. Възможно е играчите да са оставили нещо написано в тетрадката, на някой игрови медиен носител или пък да се забравили в джоба си някоя от уликите.

Как да подредите стаята / Задачите по ред:

1ва задача:



Снимка1.1

- Тази снимка (Снимка1.1) виси на стената (или е в рамка на бюрото). На гърба на снимката е написана дата **[5 април, 2014 г.]**
- Участниците ще трябва да погледнат на гърба на снимката, за да открият написаната дата.
- Датата ще отведе участниците към 4-цифрения пин код, който е **4514** (4 за месеца, 5 за деня, 14 за годината).



2ра задача:

Когато участниците отключат и влязат в лаптопа, ще намерят на десктопа папка с името „Кандидатури“ и екранна снимка (скрийншот) на имейл (Имейл 2.1):

Send	From ▼	hr@daretodesign.com
	To...	recruiting@team.com
	Cc...	
	Subject	Next Meeting

Уважаеми колеги от екипа по подбор на персонала,

Ще ви очакваме да се присъедините към нас за предстоящите интервюта тази седмица!

Да се надяваме, че нашите кандидати са се запознали добре с описанието на длъжността както и с наличната информация за позицията.

За нас е важно да видим, че отразяват ключовите думите от описанието на длъжността, както и че демонстрират своите силни страни в дизайна.

P.S. Ще имаме двама кандидати с онлайн CV (LinkedIn) и трима кандидати с физическо CV.

С най-добри пожелания,

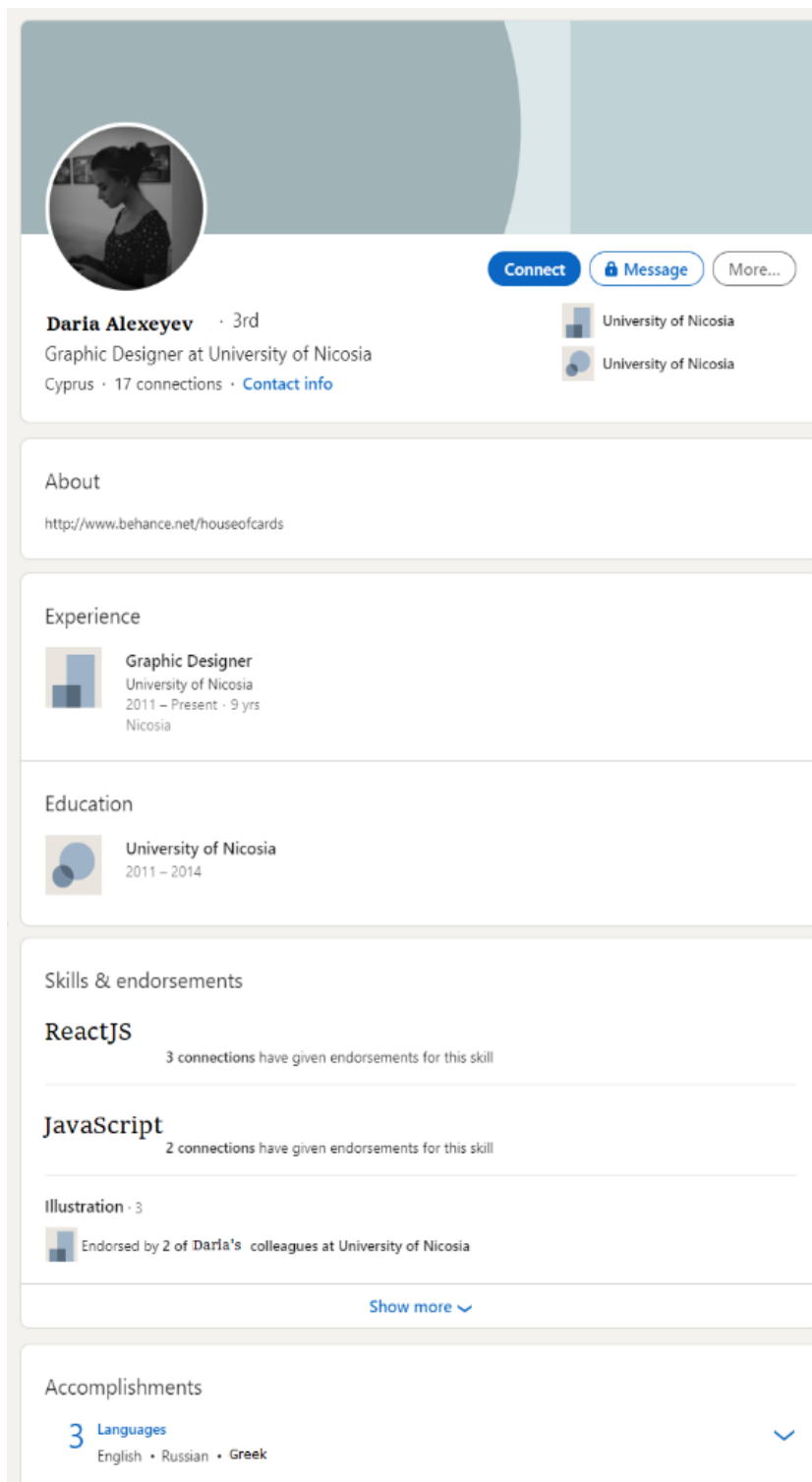
Джема Томпсън

Мениджър ЧР

Dare to Design

Никозия, Кипър

В папката „Кандидатури“ участниците ще намерят два скрийншота на два различни LinkedIn профила. (LinkedIn2.2 & LinkedIn2.3). Участниците веднага ще разберат, че тези два профила са били избрани от Джема, Мениджърът ЧР за предстоящите интервюта.



The image shows a LinkedIn profile for Daria Alexeyev. The profile includes a profile picture, a cover photo, and several sections: 'About' with a Behance link, 'Experience' as a Graphic Designer at the University of Nicosia, 'Education' at the University of Nicosia, 'Skills & endorsements' for ReactJS and JavaScript, and 'Accomplishments' for Languages (English, Russian, Greek).

Daria Alexeyev · 3rd
Graphic Designer at University of Nicosia
Cyprus · 17 connections · [Contact info](#)

About
<http://www.behance.net/houseofcards>

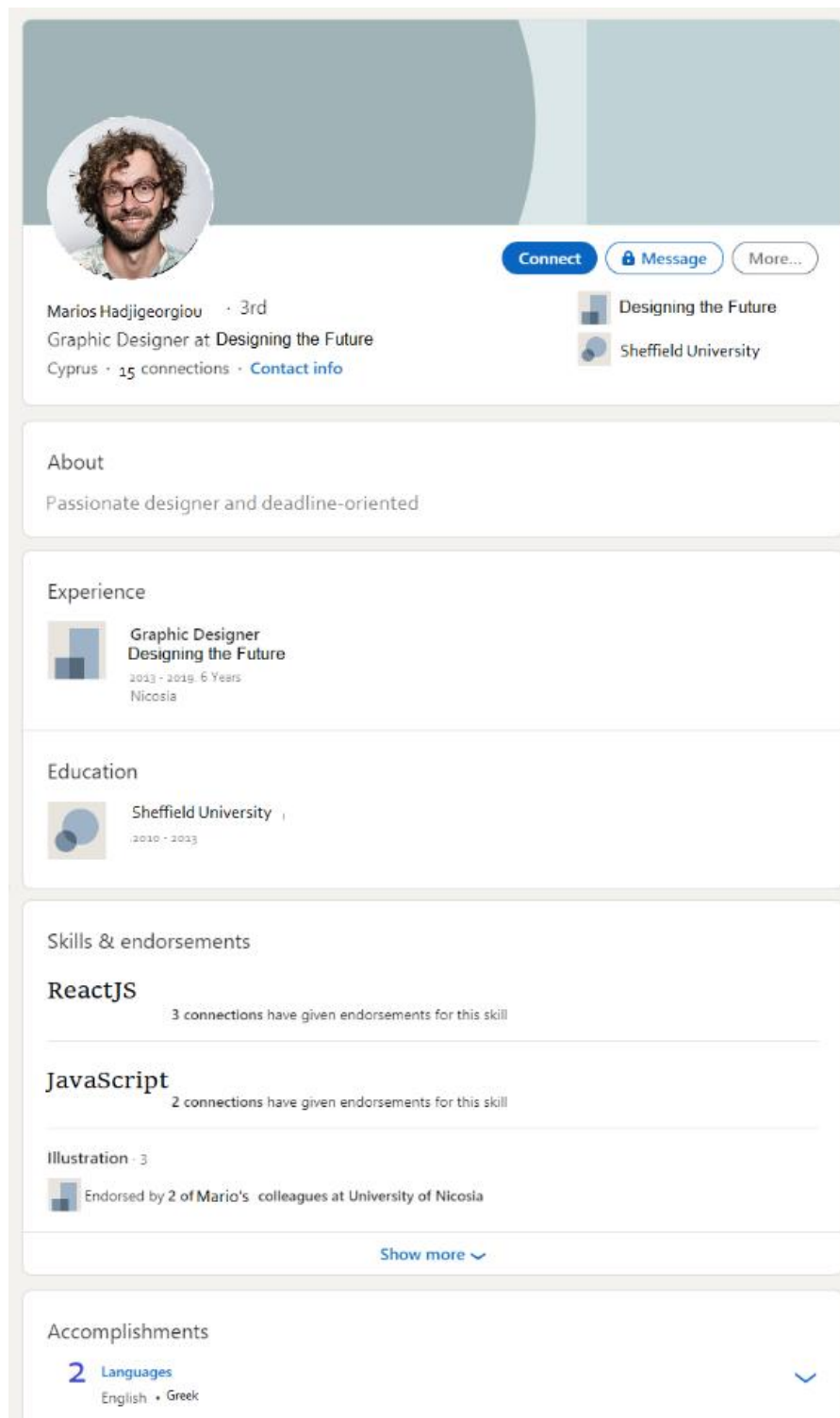
Experience
Graphic Designer
University of Nicosia
2011 – Present · 9 yrs
Nicosia

Education
University of Nicosia
2011 – 2014

Skills & endorsements
ReactJS
3 connections have given endorsements for this skill
JavaScript
2 connections have given endorsements for this skill
Illustration · 3
Endorsed by 2 of Daria's colleagues at University of Nicosia

Accomplishments
3 Languages
English · Russian · Greek

LinkedIn2.2 ↑



Marios Hadjigeorgiou · 3rd
Graphic Designer at [Designing the Future](#)
Cyprus · 15 connections · [Contact info](#)


[Connect](#) [Message](#) [More...](#)

[Designing the Future](#)
[Sheffield University](#)


About

Passionate designer and deadline-oriented

Experience

 **Graphic Designer**
Designing the Future
2013 - 2019, 6 Years
Nicosia

Education

 **Sheffield University**
2010 - 2013

Skills & endorsements

ReactJS
3 connections have given endorsements for this skill

JavaScript
2 connections have given endorsements for this skill

Illustration · 3
Endorsed by 2 of Mario's colleagues at University of Nicosia

[Show more](#) ▾

Accomplishments

2 Languages
English · Greek

& [LinkedIn2.3](#) ↑

[Елементите „Email2.1“, „LinkedIn2.2“ и „LinkedIn2.3“ са поставени в папката „Google Drive“, в под-папката „Laptop Archives“ и трябва да бъдат качени на лаптопа както е описано по-горе.]

Зта задача:

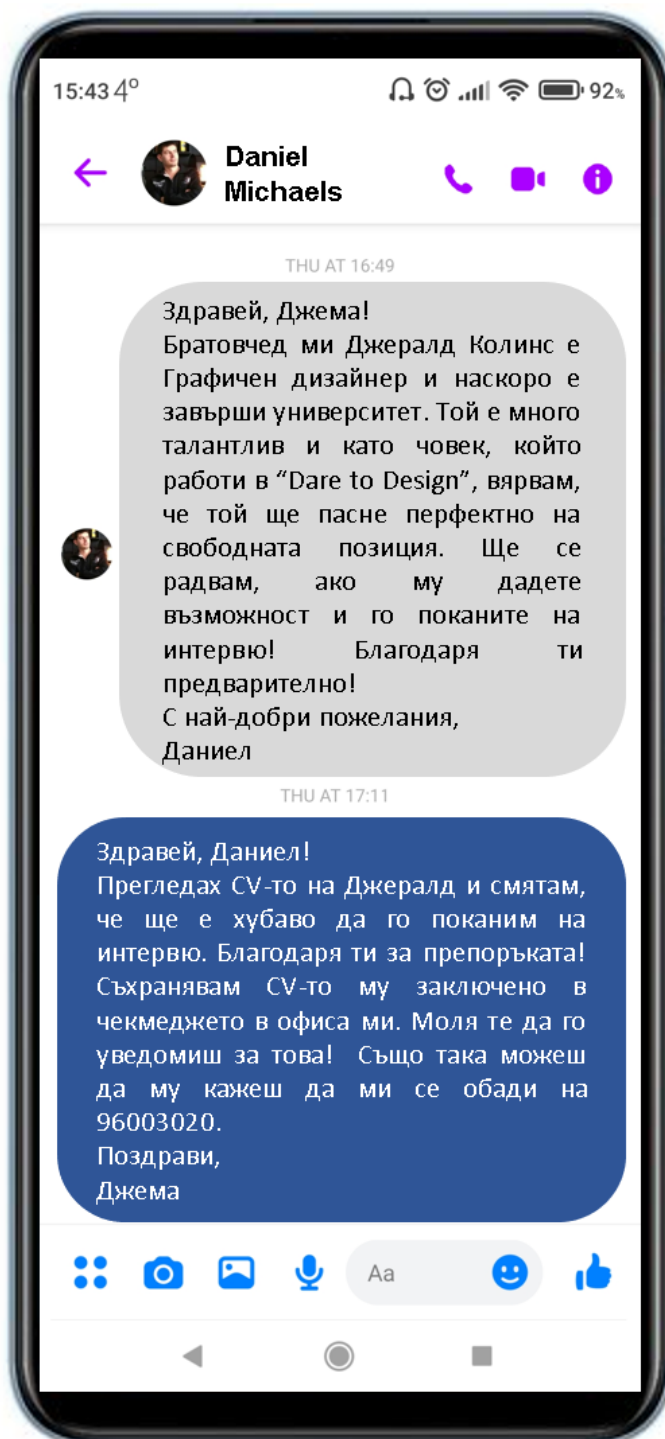
В един от джобовете на палтото, което виси на закачалката близо до бюрото има написана на ръка бележка, която гласи „Контактите имат значение“ (Бележка 3.1).

Бележка 3.1 ↓



След като участниците установят, че това са двамата избрани кандидата (от общо 5 избрани кандидата), те ще трябва да свържат отговора с написаната на ръка бележка (Бележка 3.1). Двамата избрани кандидата имат съответно 17 и 15 контакта. Числото **1715** е 4-цифреният пин код за телефона намерен до лаптопа.

След отключването на телефона, участниците ще намерят следните съобщения:



Тези съобщения разкриват на участниците кой е третият човек, който ще бъде интервюиран. Съобщенията също така ще тласнат участниците да отворят заключеното чекмедже.

[Съобщение 3.2 може да бъде намерено като PNG файл в Google Drive и трябва да бъде свалено на смартфона на видно място, така че участниците лесно да могат да го видят когато отключат телефона]



4-та задача:

Последната задача ще разкрие на участниците последните 2-ма кандидата, които ще стигнат до интервю. От задача 3 със sms съобщенията се изведе 3-цифрен код, който отключва чекмеджето - **963** (Телефонният номер на Джема **96003000**).

CV-то на Джералд (CV4.1) трябва да се намира в чекмеджето най-отгоре, а отдолу много други CV-та. Сред тези CV-та има две CV-та (CV4.2 & CV4.3), които ще бъдат последните двама избрани кандидата. Останалите CV-та ще бъдат изхвърлени (Резюме 4.4 – Резюме 4.7)

[Документите CV4.1, CV4.2, CV4.3, Резюме 4.4, Резюме 4.5, Резюме 4.6 & Резюме 4.7, които трябва да бъдат в заключеното чекмедже се намират в папката в Google Drive.]

ФИНАЛ:

С всички събрани улики и решени загадки, участниците би трябвало да могат да идентифицират кои са 5-те участника, с които ще се свържете за интервю. Наистина техните профили съответстват на уменията, които се изискват за позицията. За съжаление Мениджърът ЧР е болен, но благодарение на уменията на участниците, 5-те кандидата за интервю скоро ще бъдат потърсени! Участниците трябва да информират модератора на играта за решението си и играта приключва там.

Необходими материали:

Материали за отпечатване:

Проверете папката Google Drive с всички елементи, които трябва да бъдат отпечатани.

В тази папка трябва да има следните документи:

- Снимка 1.1
- Бележка 3.1
- CV 4.1
- CV 4.2
- CV 4.3
- Резюме 4.4
- Резюме 4.5
- Резюме 4.6
- Резюме 4.7

(Редът е редът, в който елементите се появяват по време на играта.)

Материали, които ще трябва да добавите:

- Бюро/маса
- Лаптоп (заклучен: пин код **4514**)

- Смартфон (заклучен: пин код **1715**)
- Закачалка със закачено палто на нея
- Едно чекмедже
- Рамка със снимка 1.1.
- Една заключена дървена кутия (вътре в чекмеджето)
- 3-цифрен катинар (пин код: **963**)
- Лепящи листа
- Кошче за отпадъци
- Химикалки и всякакви други материали необходими в един офис



- Препоръчваме ви да предоставите два разпечатани екземпляра на всички помощни материали за играта.
- Препоръчваме ви да използвате бюро, лаптоп, смартфон, закачалка с палто на нея и чекмедже, което така или иначе имате. Не е необходимо да купувате нови за целите на играта.
- Всички улики са създадени, да бъдат разпечатани в цветен формат.
- Размерите на помощните материали също са важни. Разпечатайте материалите във формат А4 като изберете опцията "Actual size" (реален размер), а НЕ "Adjust" (регулиране). Някои улики може да трябва да се изрежат, сгънат и т.н.
- Документите могат да бъдат ламинирани, за да се използват многократно във времето между отделните игрови сесии. При ламиниране обаче, визията губи от автентичността си.
- Внимавайте, когато подготвяте игровата зона – уверете се, че помнете локацията на всяка улика! Това ще ви позволи да следвате напредъка на участниците по време на играта и да им дадете правилните улики.
- Може да бъде забавно за играчите да се объркат за някои от предметите в играта, мислейки си, че са улики. Въпреки това е препоръчително да премахнете книги, в които има стърчащи отметки, за да не нарушават играта (анотации, отметки, др.). Ако това действа прекалено ограничаващо, модераторът на играта може да предупреди играчите с напредването на играта, че това са предмети, които не трябва да се докосват. Имайте предвид, че честите прекъсвания на играта могат да нарушат потапянето на играчите в преживяването.
- На играчите не трябва да се налага да местят тежки предмети, за това използвайте леки мебели, колички, пуфове, малки столове, платове и т.н.

Списък за рестартиране:

- Поставете Снимка1.1 обратно в рамката на стената/бюрото.
- Затворете всички прозорци на лаптопа.
- Отново заключете лаптопа.
- Поставете Бележка3.1 обратно в един от джобовете на палтото.
- Уверете се, че Съобщение3.2 е качено в смартфона.

- Заклучете отново смартфона и го поставете до лаптопа.
- Поставете CV4.2, CV4.3, Резюме 4.4, Резюме 4.5, Резюме 4.6 & Резюме 4.7 в чекмеджето (или кутията) и ги заключете там.
- Изхвърлете всичко, което предишният екип е използвал за писане и се уверете, че стаята изглежда както на илюстрацията в [„Подредба на стаята“](#).

СТЪПКА 3: Проиграване на играта

Модераторът на играта

Неговата/нейната мисия:

- Подгответе цялата игрова медия, подредете стаята и поставете всичко на мястото му;
- Посрещнете играчите и ги потопете в атмосферата на мисията преди самото начало на играта;
- Следвайте играта, за да можете да им помогнете, дайте им улики и съвет;
- След като мисията приключи, модераторът на играта провежда дебрифинг на играчите, преминавайте през основните моменти на мисията.



НАСОКИ

В игровото пространство съветваме модераторът на играта да остане малко настрана от групата, за да даде необходимото пространство на играчите да се развиват самостоятелно и също така самите играчи да не се изкушават да питат за подсказки или да преценяват реакциите на модератора на играта.

Въведение към играта:

Преди да започнете играта, в ролята си на модератор на играта трябва да се представите и да обясните своята роля. Модераторът на играта е тук, в случай че участниците се нуждаят от помощ или са се изгубили в играта.

Обяснете сценария в случай, че участниците все още имат някакви въпроси и им обяснете за таймера:

1. Попитайте участниците дали имат предишен опит със стая на тайните и ако нямат им обяснете смисъла и механизмите на игрите на тайните.
2. Дайте на участниците следните инструкции:
 - Останете в рамките на игровата зона, освен ако някоя от уликите не изисква от вас да излезете извън зоната. Ако се наложи, единствено най-младият играч може да напусне игровото очертание.
 - Не е необходимо да използвате физическа сила, единствено ментална. Няма улики, които да са скрити на високо, така че не е необходимо да се катерите по мебелите.

- Всяка улика се използва само по веднъж.
- Не забравяйте да обясните на другите играчи какво правите и се вслушвайте един в друг.
- Не се колебайте да разпределяте задачите.
- И последно, не забравяйте да се забавлявате!



НАСОКИ

Винаги е по-добре да дадете инструкциите и насоките за успех извън игровата зона, най-добре в някой тих кът където играчите могат да седнат и внимателно да изслушат модератора на играта.

Подсказки:

1. Джема обича един цитат, който написа веднъж: „Тайните никога не се виждат на повърхността. Те са винаги скрити зад/под онова, което виждаме.“
2. Кой подред е месец април?
3. „Спомням си как Джема се осланяше на препоръките дадени ѝ от другите хора.“
4. Джема мрази нулите.

Начало на играта

Уверете се, че инструкциите са ясни на всички участници и когато потвърдят, че е така ги въведете в стаята и стартирайте таймера. Играта трябва да продължи 45 минути:



▶ 45 мин

Ходът на играта



Поздравления!

Поздравления, вие демонстрирахте добър екипен дух! Събирайки всички документи и намирайки всички улики успяхте да разберете кои ще са кандидатите, които ще получат покана за интервю. Благодарим ви много за изключително ценната помощ, бяхме на ръба да загубим ценно време както и да гарантираме на служителите в компанията, че ще могат да запазят работата си в следващите 5 години! Можете да се гордеете със себе си.



За съжаление не успяхте да завършите мисията си навреме... "Dare to Design" ще бъде неподготвена за интервюта когато пристигне екипът по подбор след няколко дни. Джема не може да ви помогне и вие не успяхте да намерите уликите и да се свържете с 5-те успешни кандидата за позицията. Бяхте много близо до финала! Всичко което трябваше да направите е...

На този етап от играта ако играчите имат желание могат заедно с модератора на играта да минат през загадките, които не са успели да разрешат и модераторът да им обясни процеса, който е било нужно да следват.

Въпроси за дебрифинга:

1. Разбирате ли как Джема е решила да се свърже с тези 5 човека?
2. Какви умения в кандидатите Джема би оценила?
3. Бяхте ли чували за „LinkedIn“ преди играта?
4. Какви нови знания придобихте от играта?
5. Каква е ситуацията във вашата държава по отношение на търсенето на работа?

При необходимост могат да се зададат и следните въпроси:

6. Как беше за вас цялостното преживяване на тази стая на тайните?
7. Какви нови прозрения придобихте по време на играта?
8. Коя загадка беше най-предизвикателна за вас?
9. Навързването на всяка улика беше ли смислено за вас?
10. Като цяло какво бихте извели като най-смислено от тази образователна игра?
11. Чувствате ли, че научихте нещо повече от играта за търсенето на работа?
12. Участвали ли сте в подобна образователна игра, било то стая на тайните или друга? Какво смятате за този образователен метод?
13. Интересен/ефективен ли е? Моля споделете повече.
14. Какво бихте могли да добавите, за да го направите по-интересно?

Участниците и модераторът на играта могат да прегледат документите и намерените брошури, за да обсъдят дефинициите и да се задълбочат в детайлите.

Обратна връзка от страна на участниците