Какво да правим??? Всичко е ИЗЧЕЗНАЛО! – Мисия за спасяване на личната ви марка

Ръководство за обучители

Резултати от играта

Основна тема

Основната тема е Личният брандинг в контекста на дигиталната кариера.

Личният брандинг в предприемачеството е целенасочено усилие да се оформи как другите ви възприемат като бизнес лидер, експерт или новатор. В дигиталната ера, където онлайн присъствието често предшества взаимодействията в реалния свят, силният личен бранд изгражда доверие, привлича възможности и ви отличава от конкурентите. Той е важен, защото клиентите, инвеститорите и сътрудниците често купуват във вас преди вашия продукт или услуга. Ключовите аспекти, които трябва да се вземат предвид, включват автентичност (да останете верни на вашите ценности и глас), последователност (в различни платформи и взаимодействия), надеждност

(демонстрирана експертиза и надеждност), видимост (активно присъствие в съответните дигитални канали) и стойност (каква уникална полза предлагате на вашата аудитория).

Структурата на Escape Room следва логическа последователност, която отразява как се развива личната марка: започвайки с откриване на вътрешни ценности и черти на личността, преминавайки през създаване на онлайн профил и стратегия за съдържание, и завършвайки с уверено самопрезентиране. По време на преживяването участниците ще разкрият личната си идентичност, ще се научат как да я оформят и комуникират и ще практикуват умения за ефективното ѝ представяне, които са жизненоважни за кариерното развитие в дигиталната ера.

Педагогически цели

- Разберете основните принципи на личния брандинг.
- Определете индивидуалните силни страни, ценности и професионални стремежи.
- Упражнявайте се в писането на биографии, слогани и дигитални профили.
- Научете се да управлявате и филтрирате съдържание за силно дигитално присъствие.
- Изградете основна професионална мрежа чрез стратегическо картографиране.
- Комуникирайте ефективно чрез писане и представяне на презентации.



Рамка

Вид

Физическа - Традиционна стая за бягство с многофазни предизвикателства

Времева рамка

60-90 минути (включително брифинг и разбор)

Участници

В зависимост от ситуацията, броят на участниците може да бъде адаптиран.

Минимум: 3 участници

Максимален брой участници: 12 (разделени на отбори)

Забележка: Ако има максимален брой участници, препоръчително е те да бъдат разделени на 4 групи от по 3 участници. Най-добрият сценарий е броят на участниците в една група да не надвишава 3.

Теми

Личностно развитие, дигитален брандинг, комуникация

Необходими умения

Тренер

- Познания по основите на личния брандинг

- Умения за фасилитиране и наблюдение

Участник

- Основна дигитална грамотност
- Нагласа за комуникация и сътрудничество
- Креативно мислене

Роля на тренера

Водещият на играта действа като „консултант по дигитален брандинг“, попаднал в капан в същия сценарий на прекъсване на електрозахранването като участниците. В началото на сесията Водещият на играта задава обстановката, като обяснява предисторията: всички онлайн идентичности са загубени и участниците трябва да възстановят личната си марка, за да възстановят достъпа до дигиталното си аз. Водещият на играта представя целите на играта, очертава правилата и набляга на образователните цели за комуникация, самосъзнание и стратегическо мислене.

В цялата стая за бягство, Мастърът на играта се движи между екипите, за да наблюдава груповата динамика и подходите за решаване на проблеми. Неговата роля е да гарантира, че екипите остават ангажирани, си сътрудничат ефективно и разбират задачите. Ако даден екип е заседнал твърде дълго (обикновено над 5 минути на пъзел), Мастърът на играта предоставя постепенни подсказки, започвайки с общи улики и ставайки по-конкретни само ако е необходимо. Той е отговорен и за проследяването на времето, преходите между фазите на играта и осигуряването на справедливост.

С наближаването на края на играта, Мастърът на играта поема по-оценъчна роля. По време на финалната фаза на представяне, той играе ролята на „Дигитален рекрутер“ или „Оценител на онлайн платформа“, който изслушва 60-секундната презентация на личната марка на всеки отбор. Мастърът на играта задава последващи въпроси, за да провери яснотата, автентичността и

съответствието с елементите на идентичността, изградени в по-ранните фази. Дава се конструктивна обратна връзка, за да помогне на участниците да се замислят върху ефективността и последователността на комуникацията си.

Инструкции за провеждане на играта като тренер:

1. Започнете с ясен и ангажиращ брифинг за сценария, целите, времевата рамка и очакванията.
2. Насърчете участниците да разпределят роли в екипите (напр. Фасилитатор, Писател, Презентатор, Стратег).
3. Наблюдавайте взаимодействията в екипа и подкрепяйте сътрудничеството, без да доминирате в процеса им на вземане на решения.
4. Насочвайте преходите между фазите с вербално подсилване и енергизиращи съобщения.
5. Предлагайте многопластови намеци, за да поддържате инерцията, без да премахвате предизвикателството.
6. Следете дали всяка фаза води до завършена задача (профил, таблица с публикации, препратка и др.).
7. Водете фазата на представяне, предоставяйте обратна връзка.



Проверка за приобщаване

За да се гарантира, че тази игра за бягство е приобщаваща и достъпна за участници с обучителни разстройства или увреждания, вземете предвид следните ключови елементи:

- ✓ **Физическа достъпност:** Уверете се, че мястото е достъпно за инвалидни колички и че всички необходими предмети са леснодостъпни (не са твърде високо или твърде далеч за достъп).
- ✓ **Визуална и слухова поддръжка:** Уверете се, че материалите са с едър шрифт, висок контраст или цифрови формати, съвместими с екранни четци. Ако са включени видеоклипове, осигурете субтитри или превод.
- ✓ **Прости и ясни инструкции:** Използвайте ясен и кратък език и визуални материали. Избягвайте сложни формулировки, за да подпомогнете участниците с обучителни разстройства.
- ✓ **Гъвкаво участие:** Предлагайте разнообразни роли, които отговарят на различните силни страни, позволявайки на участниците да избират задачи, които отговарят на техните способности и насърчават отговорността, без да се натоварват.
- ✓ **Сензорни съображения:** Избягвайте сензорни дразнители като силни шумове или мигащи светлини. Осигурете тихо място за участниците, които се нуждаят от почивки, за да се префокусират.

- ✓ **Подкрепа и корекции:** Бъдете готови да предложите допълнителна помощ, конкретни съвети и насоки или персонализирана подкрепа, базирана на индивидуалните нужди.
- ✓ **Обратна връзка:** Събирайте обратна връзка от участниците, за да подобрявате непрекъснато адаптивността, достъпността и приобщаването.

Съвети и решения

Фаза А

Съвети

- Помислете за три думи, които другите биха използвали, за да ви опишат. Какви ценности ръководят решенията ви?
- Ако трябваше да опишете професионалното си аз с три хаштага, кои биха били те?
- Представете си, че създавате профил за запознанства не за романтика, а за идеалната си работа, какви качества бихте подчертали?

Решения

- Изградете триъгълник с логически свързани черти, ценности и стремежи. Пример: „Креативност + Почтеност + Публично говорене.“ ИЛИ „Устойчивост + Развитие + Младежки ментор.“
- Приемете комбинации, които отразяват сплотен наратив на марката и ги обосновете ясно пред Гейм Мастъра.

Фаза Б

Съвети

- Къде бихте скрили данните си за самоличност при прекъсване на тока? Потърсете под предмети, близо до огледала.
- Търсете символи като хаштагове, потребителски имена или кавички – те са улики.

- Помислете за местата, където съхранявате важни предмети за самоличност в реалния живот – какви са техните еквиваленти в стаята?

Решения

- Съберете 3–4 листчета, които след подреждане наподобяват истинска биография (напр. „Стратегически мислител; Страстен за въздействие; #СледващотоПоколениеЛидер“ ИЛИ „Креативен разказвач; Целенасочен професионалист; Каращ идеите да летят.“)
- Всички биографии трябва да бъдат кратки, уместни и да отразяват черти от Фаза А.

Фаза В

Съвети

- Кои публикации са в съответствие с бранда? Какво не бихте искали да види един рекрутер?
- Ако бъдещият ви работодател погледне тази таблица, какво впечатление ще получи?
- Обърнете внимание на тона, правописа, подравняването на посланията. Какво нарушава личния ви наратив?

Решения

- Отстранете неподходящи или неподходящи публикации (напр. жаргон, неподходящи мемета, негативни мнения).

- Подредете правилно публикациите, съответстващи на марката, в мрежа 3x3. Примерни теми за мрежата: „Мотивация - Етап - Доброволческа работа.“
- Кодът на мрежата (напр. маркирани хаштагове или ред на изображенията) отключва следващото поле.

Фаза Г

Съвети

- Кого бихте помолили за препоръка? Чий глас добавя доверие към профила ви?
- Не всички контакти са еднакви - каква стойност носи всеки един от тях за вашата марка?
- Вземете предвид личността и позицията: би ли този човек подкрепил вашия характер, умения или визия?

Решения

- Правилно подравняване: Ментор > Кариерно развитие; Рекрутер > Потенциал за заетост; Колега > Работна етика.
- Примерни писма могат да гласят: „Виждал съм ги да водят целенасочено, да общуват ясно и да се адаптират с почтеност.“
- Екипите могат да сравняват препоръки и да избират най-свързаните с пътя на своята марка.



Фаза Д

Съвети

- Представете си, че сте в асансьор с някого, на когото се възхищавате. Какво бихте казали?
- Фокусирайте посланието си: Каква е вашата мисия? В какво сте добри? С какво искате да бъдете известни?
- Какво е вашето „защо“ в едно изречение?

Решения

- Представете завладяващо представяне от 60 секунди до 3 минути, обхващащо: Кои сте, Какво правите, Защо сте важни.
- Пример: „Здравейте, аз съм Мая, разказвач на истории за данни, страстен да постигне въздействие чрез етичен изкуствен интелект. Помагам на организациите да превърнат данните в практически прозрения.“
- Силните представяния са ясни, уверени и емоционално автентични.

Кратък преглед и разбор

Кратко описание (преди играта)

Започнете, като съберете всички участници в централно пространство и зададете тона: информирайте ги, че са преживели дигитално затъмнение и са загубили всички признаци на онлайн идентичността си. Представете предисторията драматично и с неотложност, за да ги потопите в сценария.



Обяснете целта на стаята за бягство: да възстановят личната си марка чрез серия от предизвикателства, за да избягат от затъмнението. Накратко ги преведете през игровия процес и наблегнете на сътрудничеството, креативността и стратегическото мислене като основни инструменти за успех.

Задайте таймера за общата продължителност (максимум 90 минути за игра). Раздайте начални материали (напр. работни листове за екипа, карти с черти). Насърчете екипите да разпределят роли като ръководител на екипа, писател, дизайнер и презентатор. Подчертайте, че напредъкът зависи от сътрудничеството и размисълът, а не само от скоростта.

Разбор (след играта)

След финалната фаза на представяне, поканете екипите да се прегрупират за сесия за обсъждане с насоки. Тази фаза на рефлексия помага за затвърждаване на резултатите от обучението. Започнете, като отдадете признание за проявените усилия и креативност. След това задайте един или всички потенциални въпроси (въпросите могат да се добавят според участниците, атмосферата на играта и динамиката на цялата група):

- Какво открихте за собствените си силни страни или ценности по време на цялата игра?
- Кой компонент на брандирането беше най-труден за изграждане или съгласуване за вашия екип?
- Как вашият екип комуникира и разпредели ролите по време на преживяването?

- В какви ситуации от реалния живот може да се наложи да представите личната си марка по този начин?

Насърчавайте откритото споделяне и груповите дискусии. Използвайте тази възможност, за да свържете дейностите с реални умения в кариерното развитие, интервютата за работа, стратегията за социални медии или професионалното изграждане на мрежа от контакти. Завършете, като предложите финални размисли, похвали и допълнителни ресурси, ако Game master е подготвил предварително нещо като допълнителни материали (напр. работни листове за личен брандинг или връзки към инструменти за портфолио).

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява единствено гледните точки на автора и Комисията не носи отговорност за каквато и да е употреба на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Това произведение е лицензирано под Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/