

Положение

о проведении деловой игры «Ярмарка профессий» среди обучающихся 9-11 классов

1. Общие положения

- 1.1. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой игры «Ярмарка профессий»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.
- 1.2. Деловая игра проводится с целью развития потенциала старшеклассников в разных профессиональных сферах.
- 1.3. Игра является открытым мероприятием, ориентированным на содействие развитию компетентности учащихся в области профессий, самореализации и социализации в современном обществе.
- 1.4. Организаторами деловой игры «Ярмарка профессий» среди обучающихся 9- 11 классов является администрация школы
- 1.5. Состав экспертной комиссии деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие потенциала молодежи в различных профессиональных сферах;
- повышение профессиональной подготовки выпускников и способности адаптироваться по основам выбора профессии в существующих рыночных условиях;
- стимулирование у учащихся интереса к миру профессий и привлечение внимания к осознанному выбору будущего профессионального пути;
- популяризация наиболее востребованных профессий настоящего и будущего, воспитание коммуникативных навыков

2.2. Основные задачи игры:

- познакомить выпускников с качествами, способностями, умениями и навыками, которыми должны обладать люди, работающими по определенным профессиям;
- выявить профессиональные интересы и склонности подростков, уточнить соответствия выбранной профессии своим способностям;
- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях;
- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки подростков и групповую сплоченность;

3. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие команды из 10 человек. Команды представляют ученики 9-11 классов.

3.2. Участникам игры объясняют условия каждой профессиональной ситуации и предлагают выполнить различные задания, позволяющие раскрыть их способности.

3.3. Деловая игра проводится в период с февраля по март текущего учебного года в 2 этапа:

1 этап – выдача команде определенного домашнего задания (один из этапов деловой игры) и его подготовка Срок проведения: в период с 17 февраля по 12 марта текущего учебного года.

2 этап – деловая игра «Ярмарка профессий», состоящая из трёх этапов, включая домашнее задание, экспертная оценка каждого этапа, награждение по итогам деловой игры. Срок проведения: в период с 15 по 20 марта текущего учебного года.

4. Порядок проведения деловой игры

4.1. *Первый этап: Презентация домашнего задания: представление одной из профессий будущего на выбор команды на сайте: atlas100.ru из атласа новых профессий по предлагаемым отраслям в любой творческой форме (атлас новых профессий - это альманах перспективных отраслей и профессий на ближайшие 15-20 лет: <http://www.asi.ru/molprof/atlas/>):*

<i>Отрасли</i>	<i>Профессии</i>				
Наземный транспорт	Оператор кросс-логистики	Проектировщик высокоскоростных железных дорог	Техник интермодальных транспортных решений	Строитель умных дорог	Инженер по безопасности транспортной сети
Индустрия детских товаров и сервисов	Управление детским R&D	Специалист по детской психологической безопасности	Эксперт по «образу будущего» ребенка	Архитектор трансмедийных продуктов	
Энергосети и управление энергопотреблением	Маркетолог энергетических рынков	Энергоаудитор	Системный инженер интеллектуальных энергосетей	Разработчик систем энергопотребления	Электрозаправщик
ИТ-сектор	Архитектор информационных систем	Дизайнер интерфейсов	Сетевой юрист	ИТ-проповедник	Киберследователь
Космос	Менеджер космотуризма	Космобиолог	Инженер систем жизнеобеспечения	Космогеолог	Инженер-космодорожник
Медиа развлечения и	Инфостилист	Разработчик медиапрограмм	Дизайнер эмоций	Архитектор виртуальности	Игропрактик
Биотехнологии	Биофармаколог	Архитектор живых систем	Системный биотехно	Парковый эколог	Урбанист-эколог

			лог		
Культура и искусство	Куратор коллективного творчества	Тренер творческих состояний	Личный тьютор по эстетическому развитию	Science-художник	Арт-оценщик
Новые материалы и нанотехнологии	Системный инженер композитных материалов	Проектировщик нанотехнологических материалов	Глазир	Проектировщик «Умной среды»	Специалист безопасности в nanoиндустрии
Туризм и гостеприимство	Режиссер индивидуальных туров	Разработчик тур-навигаторов	Разработчик индивидуальных туристических систем	Бренд-менеджер протранств	Архитектор территории
Строительство	Проектировщик доступной среды	Экоаналитик в строительстве	Специалист модернизации строительных технологий	Проектировщик инфраструктуры «Умного дома»	Проработчер
Робототехника и машиностроение	Проектировщик промышленной робототехники	Проектировщик-эргономист	Инженер-композитщик	Проектировщик детской робототехники	Проектировщик домашних роботов
Медицина	ИТ-генетик	Оператор медицинских роботов	Молекулярный диетолог	Генетический консультант	Архитектор медоборудования

Регламент для презентации домашнего задания от 5 до 7 минут.

Примерный план визитной карточки профессии настоящего и будущего:

- Определение профессии
- Задача специалиста данной профессии
- Особенности профессии
- Основные функции специалиста данной профессии
- Важные качества специалиста профессии
- Плюсы и минусы профессии
- ВУЗы для обучения данной профессии и места трудоустройства по специальности
- «Лозунг», девиз или реклама профессии (плакат, афиша и т.п.)

4.2. *Второй этап деловой игры:* Выполнение задания, полученного командами в результате жеребьевки, в группах и *публичное представление результатов работы о профессиях настоящего по направлениям:* Экономика и управление. Строительство и наземный транспорт. Нефтегазовое дело. Туризм и гостиничный бизнес. Регламент работы в группах 60 минут, для представления - от 5 до 7 минут.

Третий этап: *Блицтурнир по теме «История профессий прошлого».* Вопрос даётся одной команде, если не могут ответить, ход переходит к следующей команде.

5. Критерии оценки этапов деловой игры

5.1. Домашнее задание оценивается по пятибалльной системе, презентация профессий по результатам работы в группах – по 5 баллов. Ответы болельщиков с места, ответы по заданиям блицтурнира оцениваются по 1 баллу за верный обоснованный ответ. По накопительной системе баллы суммируются.

5.2. Оценка домашнего задания осуществляется на основе разработанных критериев. Критерии разработаны с учетом конкурсных заданий и оцениваются по пятибалльной шкале:

- правильность (полнота), образность и информативность выполнения задания;
- оригинальность идеи при выполнении задания, новаторство и творческий подход;
- индивидуальность и выраженность гражданской позиции, выразительность применяемых методов;
- сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы;
- композиционное построение визитной карточки и артистизм.

6. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

6.1. Подведение итогов деловой игры проводит экспертное жюри. Персональный состав жюри утверждает Оргкомитет конкурса. Руководит работой экспертного жюри – председатель. Заседания экспертного жюри при подведении итогов являются закрытыми. Во время работы жюри для команд проводится музыкальная пауза.

6.2. Номинации команде и участникам игры определяются жюри. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой игры «Ярмарка профессий» дипломами по следующим номинациям:

- За организаторский талант и компетентность
- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За большой потенциал и неиссякаемый оптимизм
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт
- За стойкость и терпение