

Профориентационная игра «Профессии будущего».

Д. С. Захаров, И. Д. Соколова, Е. В. Чигалейчик, А. М. Доильницын

ИшиПО г. Санкт-Петербург

1. Возрастная адресация и конкретная тема разработки

Профориентационная игра «Профессии будущего» предназначена для учащихся 8-11 классов (14-18 лет). Разработана на основе «Атласа новых профессий»

2. Цели, которые ставит перед собой данное мероприятие:

Образовательные:

- знакомство школьников с новыми профессиями, представленными в Атласе, появляющимися в течение ближайших 5 лет (до 2020 года)
- выработка школьниками алгоритма действий для продвижения к «выбранной цели»

Воспитательные и развивающие:

- создание/обнаружение мотивации/интереса к «взрослой жизни» в деятельной позиции
- обнаружение собственных предпочтений в деятельности
- формирование субъектной позиции по отношению к собственной жизни
- развитие навыков совместной проектной деятельности
- работа со «страхом будущего» через моделирование «взрослой жизни» с благоприятными условиями

3. Методические рекомендации общего характера.

- На игру необходимо не менее чем 4 часа.
- Игру проводят 4 ведущих и 8 игротехников.
- Играет от 50 до 100 игроков (от двух по пять классов)
- Необходим зал, вмещающий всех игроков (рекреация или актовый зал)
- 4 локации с большими столами для размещения оборудования
- 8 локаций с письменными столами для ведущих
- В одной рекреации (или кабинете) помещается до 3-х локаций.
- Игра проводится в три такта:
 1. «Школьник»
 2. «Абитуриент»
 3. «Молодой специалист»

Игровой сюжет:

Моделируется город будущего Футурополис. В нем существует три корпорации (A, B, C), которые набирают специалистов на вакансии, соответствующие профессиям из Атласа новых профессий.

Обучение специалистов происходит по компетенционной модели: для работы по этим специальностям игрок должен развить компетенции, соответствующие профессии.

Первый такт:

1.1. Вступительное слово.

1.2. Игрокам предлагается выбрать интересующую их область деятельности. Для удобства все сферы деятельности были объединены следующим образом:

Работа с абстрактными системами:

1. транспорт (наземный, водный)
2. авиация

3. ИТ

Работа с конкретными материалами:

1. энергетика (энергогенерация и энергосети)
2. промышленность (металлургия, робототехника и машиностроение)
3. строительство и новые материалы
4. медицина
5. биоэко (биотехнологии и сельское хозяйство)

Работа с людьми:

1. образование (образование и детская индустрия)
2. культура (культура и искусство, медиа и развлечения)
3. социальная сфера и туризм
4. менеджмент и финансы

(область “безопасность” мы решили распределить по другим сферам)

1.3. Знакомство с каждой интересующей игрока сферой деятельности.

Второй такт:

- 2.1. Игроки остаются на локации выбранной сферы деятельности. Мастер локации рассказывает про профессии из Атласа, которые уже в ней возникли или будут возникать в ближайшие 5 лет. Игроки с помощью мастера выбирают ту профессию, которой они будут обучаться в игре.
- 2.2. Каждый игрок получает “Зачетную книжку” с “профессиограммой” (см. файл Зачетка), заполнение которой будет отображать его компетентность в выбранной профессии, и отправляется на обучение.
- 2.3. На территории игры работают 12 деятельных локаций, которые производят обучение по компетенциям, из которых собраны профессии. Игроки посещают 2-3 локации “прокачивая” необходимые навыки. (Деятельность локаций описана в файле Приложения «Задания 2 такта»).

Третий такт:

- 3.1. Представление проектов корпораций-работодателей.
- 3.2. Игроки могут устроиться на работу в корпорацию, если они как специалисты оказываются востребованы. Либо заявить собственный проект в “Проектном бюро”. (Задания от корпораций описаны в файле Приложения «Задания в 3 такте от корпораций»).
- 3.3. Проектная деятельность. Работают 6 деятельных локаций, на которых игроки “работают” над заданиями работодателя, либо собственными проектами. (Деятельность локаций описана в файле Приложения «Задания на деятельностных локациях 3 такта»).
- 3.4. Завершение игры. Общий сбор и объявление результатов. Объявление выигравшей корпорации (той, которой удалось успешно реализовать максимальное количество проектов). И рассказ о результатах самостоятельной проектной деятельности игроков.

Роли и локации

Первый такт:

1.1. Одна локация с главным мастером игры

1.2. Одна локация с тремя ведущими:

- Работа с абстрактными системами
- Работа с конкретными материалами
- Работа с людьми

1.3. Двенадцать локаций

- Работа с абстрактными системами
 - Транспорт
 - Авиация
 - ИТ
- Работа с конкретными материалами
 - Энергетика
 - Промышленность
 - Строительство
 - Медицина
 - Биоэко
- Работа с людьми
 - Образование
 - Культура
 - Социальная сфера
 - Экономика



Второй такт:

Девять локаций:

- Компетенции в управлении персоналом, организационной деятельности
- Инженерно-технические компетенции
- Компетенции в обслуживании готовых систем
- Компетенции в личном сопровождении
- Компетенции в художественной и творческой деятельности
- Аналитические компетенции
- Компетенции в области внедрения
- Компетенции в разработке и исследовании
- Ораторские компетенции

На каждой локации есть ведущий специалист (можно два), который дает задания на проработку необходимых компетенций и оценивает каждого игрока по результатам выполненного задания, занося оценки в “зачетку”.

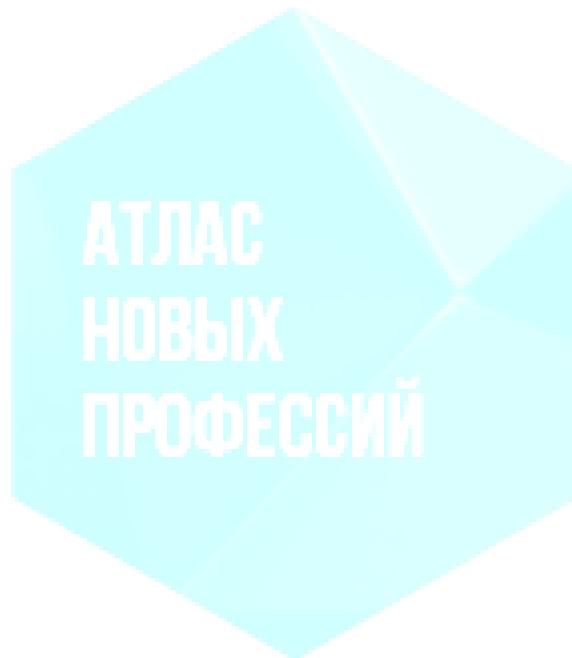
Третий такт:

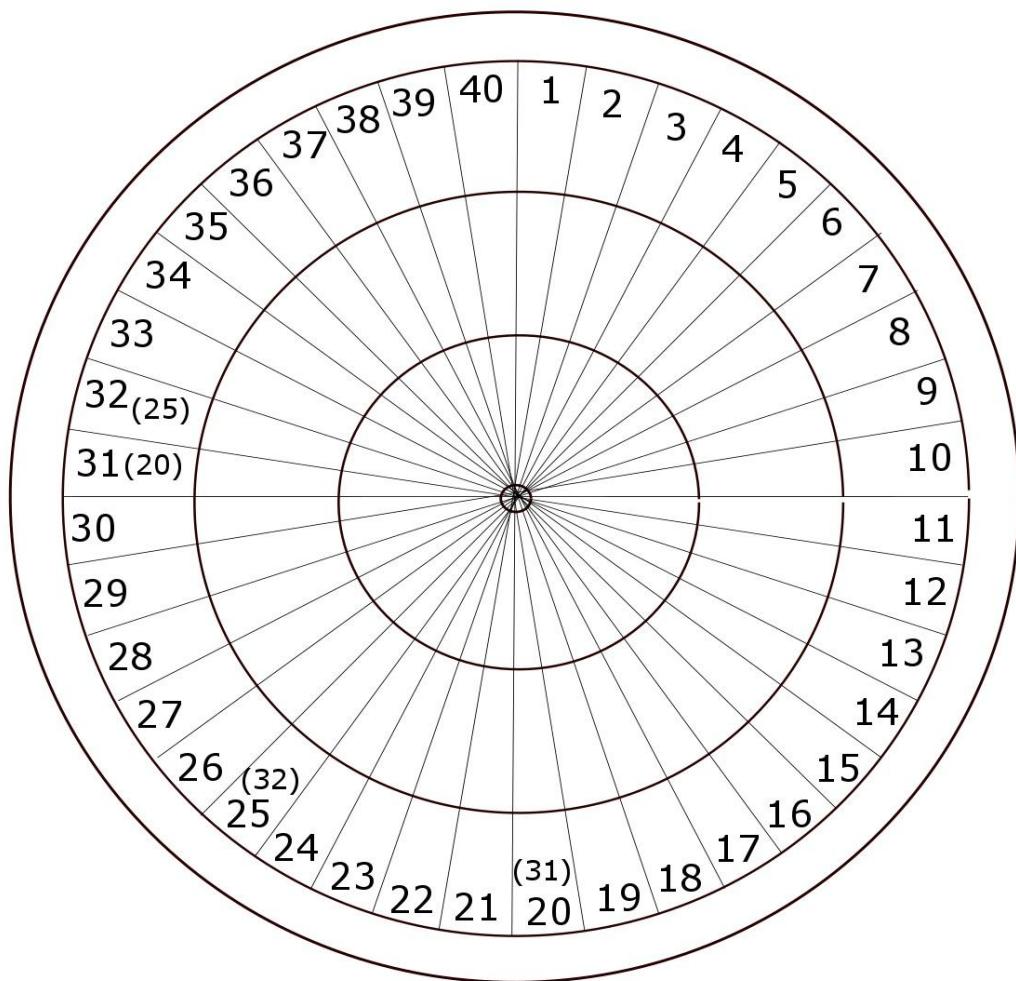
11 локаций:

1 мастер, который смотрит за ходом игры и подсчитывает результаты проектов.

- Корпорация “Энергонулевой квартал”
- Корпорация “Индустрия сознания”
- Корпорация “Техногородок”

- Проектное бюро
- Научно-исследовательская деятельность
- Творческая деятельность
- Техноконструкторская деятельность
- Логистическая деятельность
- Образовательная деятельность
- Социальная деятельность
- ИТ деятельность



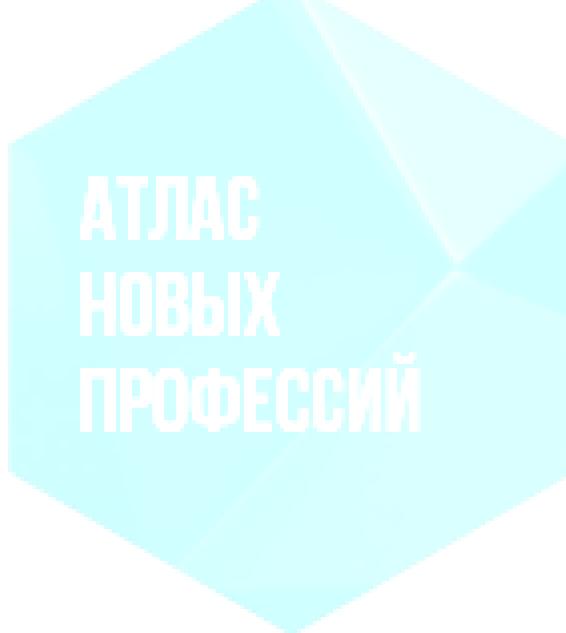


ПРОФЕССИЙ

Список Компетенций:

1. Увязать различные идеи в общий концепт, синтезировать идеи
2. Захватить и удержать лидерство
3. Найти и привлечь ресурсы и людей под задачу
4. Организовать людей, заставить действовать
5. Видеть систему как целое, живое
6. Пространственное мышление и воображение
7. Создать эффективные правила, инструкции, алгоритм
8. Работать с чертежами, проекциями, механизмами
9. Предложить рациональное решение технической задачи
10. Концентрация внимания, усидчивость
11. Подходить ответственно, минимизировать риски
12. Быть дисциплинированным, работать по чужому плану
13. Понять информацию, инструкции, действовать на их основании
14. Работать с механизмами
15. Эмпатия (слышать и понимать другого, его запрос)
16. Оказать помощь, обучить
17. Работать в разных знаковых системах, языках
18. Чуткость и внимание к людям, тактичность
19. Дать обратную связь, конструктивную критику и возражения
20. Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты (31)
21. Работать с рассеянной информацией
22. Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи

23. Выдвинуть обоснованную непротиворечивую гипотезу
24. Работать с логическим выводом, причинно-следственными связями
25. Генерировать идеи (мыслить вне шаблонов) 32
26. Найти достоверные данные, обработка большого количества информации
27. Создать стандарт, систему правил, модель
28. Спланировать деятельность
29. Выбирать средства и методы исходя из целей
30. Создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках
31. Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты 20
32. Генерировать идеи (мыслить вне шаблонов) 25
33. Понимать, раскрывать символический язык (образное мышление)
34. Управлять своим эмоциональным состоянием
35. Проявлять эстетический и художественный вкус
36. Транслировать ценности, правила, картину мира
37. Держать аудиторию, управлять ее вниманием и состоянием
38. Убедить, объяснить, привлечь на свою сторону
39. Использовать разные стили речи, управлять голосом
40. Свободно, аргументированно говорить, рассуждать, доказывать



Профориентационная игра: “Профессии Будущего”.

Мир изменяется. Причем изменяется достаточно быстро. И с каждым годом он изменяется все быстрее. Нарастает скорость информационных потоков, увеличивается их объем. Как среди всего этого хаоса обнаружить “себя”? Как понять куда мне идти учиться после школы? Как выбрать сферу деятельности? Исходя из чего выбирать? “По душе”, или по перспективам? По склонностям, или по области интереса?

Тесты на профориентацию - это уныло и не продуктивно. Беседы с психологом - еще скучнее. А что еще предлагают старшим школьникам, чтобы определиться со своим будущим? Разве что “серьезные разговоры” с родителями, или учителями.

А мы предлагаем вам попробовать разобраться с этими вопросами через увлекательную игру по «Атласу новых профессий».

Игра всегда моделирует реальность. В игре возможно “на собственной шкуре” испробовать разные способы действия, обнаружить собственную область интереса, понять, что получается, а что не очень, в чем я силен, а что является скорее зоной моего ближайшего развития. А поскольку игра про профессии будущего, то у вас будет уникальная возможность повлиять на то, какими они будут. И, возможно, создать собственную профессию в той области деятельности, куда вас приведет игра и собственный интерес.

Кто: Игroteхническая мастерская “Ворона на мосту”

Игroteхническая мастерская “Ворона на мосту” - это команда начинающих и опытных игroteхников, образовавшаяся осенью 2015 года. Одной из наших основных задач является создание таких игр, в которые при легкой игровой механике можно вкладывать глубокие содержания и поднимать важные вопросы.

Зачем и кому это нужно: Каждому, кто не безразличен к своему будущему, жаждет формировать собственный жизненный путь, не желает остаться на обочине, теряется при взгляде на разнообразие (которое кажется однообразием) сфер деятельности в современном мире.

Контакты:

8-952-370-23-77 Агни

8-905-203-90-19 Дмитрий

Группа ВК: https://vk.com/itm_vorona