

Деловая игра «Ателье мод расширяется».

Цели игры:

**Дать понятие о рынке труда и формировании спроса на профессии
познакомить учащихся с профессиями на рынке труда.**

Познакомить учащихся с выявлением своих профессиональных интересов и склонностей, дать возможность попробовать себя в той или иной профессиональной сфере.

Оборудование и оснащение игры: бумага, краски, фломастеры, клей, жетоны для жеребьевки, конверты с заданиями, бланки протоколов для жюри, карты самоконтроля учащихся.

Межпредметные связи: экономика, технология (профессиональное самоопределение), основы предпринимательства, психология, право.

Этапы проведения игры. Приветствие гостей и учащихся.

1. Подготовительный этап. На предыдущем занятии учащиеся познакомились с профессиями связанными с изготовлением одежды. Давайте вспомним какие это профессии?

- Чем занимается специалист данной профессии?
- Какие знания и образование ему необходимы?
- Какие профессионально важные качества требуются для успешной работы?
- Где он может работать?

Ответы детей

- Конструктор.
- Модельер.
- Дизайнер.
- Закройщик.
- Портной.

Цель: познакомиться с профессиями в ателье мод (говорят дети)

2. Начало игры. Организационный момент.

Вступительное слово ведущего (знакомство, цель и ход игры).

Представление жюри.

3. Жеребьевка и деление учащихся на две команды.

4. Конкурс профессий. Каждый ученик рассказывает о профессии.

5. Задание командам на творческий конкурс путём жеребьевки.
6. Презентация конкурсных работ. Определение победившей в творческом конкурсе команды (жюри).
7. Выбор главного менеджера компании (по одному представителю от команды).
8. Пресс-конференция 2-х претендентов на должность главного менеджера компании.
9. Подведение итогов конкурса менеджеров (жюри).
10. Итог занятия. Заполнение карты самоконтроля учащихся.

НАЧАЛО ИГРЫ

Вступительное слово ведущего.

Дорогие друзья, сегодня на занятии вам предлагается поучаствовать в деловой игре. Это игра поможет вам при возможных жизненных обстоятельствах. Успех игры зависит от вашей способности воплотиться в предлагаемые жизненные роли и принять предлагаемую ситуацию. Сегодня вам представится возможность показать свои предпринимательские, организаторские, коммуникативные и творческие способности.

Слова ведущего.

Итак, “Ателье мод” расширяется. Аналитики по маркетингу, изучив ситуацию в конкурирующих фирмах, составили вакансии рабочих мест. Мы предлагаем вам принять участие в конкурсе на замещение вакантных должностей специалистов для работы во вновь открывающихся филиалах.

Вы все хотите устроиться на работу в эту фирму. У нас будет работать комиссия по приему на работу (жюри). Необходимо убедить комиссию предоставить вакансию именно вам.

Составьте для себя легенду и, устраиваясь на работу, расскажите, почему вы хотите работать в данной фирме, где работали ранее, что умеете делать. Сформулируйте также идею, которой вы могли бы заинтересовать фирму. Постарайтесь убедить членов комиссии в ценности вашей кандидатуры для фирмы.

2. Для работы учащиеся разбиваются на две команды (по жетонам, полученным в начале игры).

Учащиеся рассказывают о профессиях.

В конце игры будет проведена предвыборная пресс-конференция кандидатов на эту ответственную должность.

(5 мин)

Вспомним правила игры в группе.

3. Работа групп.

Заполнение вакансии специалистов филиала – (главный бухгалтер, экономист; менеджер; программист; дизайнер, художник; специалист по рекламе; маркетолог, торговый агент, торговый консультант; психолог; технический редактор; юрисконсульт).

Для этого: ведущий называет вакантное место, выясняет количество претендентов на эту вакансию, претенденты по очереди представляют себя как специалиста, составив легенду (время представления - 1 минута на каждого участника). Жюри определяет по каждой специальности лучшего.

(25 мин)

4. Выполнение творческого задания командами. Слова ведущего.

Необходимо придумать рекламу отечественных товаров (каких – покажет жребий).

Например:

Приходите к нам в ателье мод.

Создайте рекламу рабочей одежды, школьной формы, максимально проявляя свое творчество. Это может быть продукт в виде рекламного ролика, театрализованного представления, сказки и т.д. с использованием рисунков, стихов, песен и, конечно, юмора. *20 мин.*

Презентовать свою творческую работу.

(10 мин)

Команды выбирают своего кандидата на должность исполнительного директора фирмы.

Участники команд готовят по несколько каверзных вопросов для пресс-конференции кандидатов (по 2-3 вопроса для каждого кандидата из другой команды).

5. Предвыборная кампания президента фирмы:

Претенденты на должность исполнительного директора фирмы приглашаются на сцену, садятся на приготовленные места. Затем, по очереди каждый участвующий в предвыборной кампании представляет себя, знакомя со своей легендой, отвечает на вопросы, подготовленные другой командой.

(10 мин)

6. Подведение итогов игры.

Подводятся итоги работы жюри и называются победители. (Каждый победивший в конкурсе вакансий приносит 1 балл своей команде).

Называется командный победитель творческого конкурса. Вручаются договора приема на работу.
(4 мин)

7. *Итог урока.* Заполнение карты самоконтроля учащихся (приложение 2).

Приложение 1

**ПРОТОКОЛ
конкурса профессий**

менеджер		дизайнер, художник		психолог	
главный бухгалтер, экономист		специалист по рекламе, маркетолог		технический редактор	
программист		торговый агент, торговый консультант		юрисконсульт	

Приложение 2

КАРТА самоконтроля учащихся

Ваша оценка деятельности команды.....

Оценка собственной работы

Оценка организации

Чтобы вы изменили в организации