

Командная
интеллектуально-
творческая
профориентационная игра
«Soft skills»

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ ЦЕНТР
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Организация-разработчик:
государственное бюджетное учреждение дополнительного
профессионального образования Самарской области Центр
профессионального образования

Авторы-разработчики:
Мост Екатерина Олеговна, психолог ЦПО Самарской области;
Петросян Полина Евгеньевна, психолог ЦПО Самарской области.

Правообладатель программы:
ЦПО Самарской области
443020, г. Самара, ул. Высоцкого, д. 10

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	4
1. Этапы игры.....	6
2. Инструкция к игре.....	7
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	13

ВВЕДЕНИЕ

Soft skills (мягкие навыки, гибкие навыки), или по-другому надпрофессиональные навыки — под этим термином подразумевают широкий спектр умений. Он включает умение организовывать командную работу, вести переговоры и договариваться с коллегами, креативность, способность учиться и адаптироваться к изменениям. Об этих навыках всё чаще говорят, как о навыках будущего, которые будут востребованы, несмотря на экономические изменения или очередной технический скачок.

Hard skills, или жёсткие навыки — профессиональные или технические навыки. Мы получаем их в процессе обучения и оттачиваем, применяя в работе. Жёсткие навыки поддаются довольно точному измерению: можно определить и указать свой уровень английского, степень владения той или иной программой, опыт вождения.

Soft skills, или гибкие навыки — универсальные навыки, не связанные с определённой профессией или специальностью. Они отражают личные качества человека: его умение общаться с людьми, эффективно организовывать своё время, творчески мыслить, принимать решения и брать на себя ответственность.

В современном мире гибкие навыки необходимые для достижения профессионального и личного успеха. Они считаются критически важными при трудоустройстве, обеспечивают быстрое построение карьеры и высокий заработок.

В данной игре обучающиеся смогут не только познакомиться с основными надпрофессиональными навыками, но сопоставить их с теми или иными перспективными профессиями и расширить свой профессиональный кругозор. Перспективная профессия – это, в первую очередь, профессия, востребованная на рынке труда, причем востребованная не только в настоящее время, но и в прогнозе на будущее. Конечно, точно предсказать будущее нельзя, но несмотря на это, уже сейчас можно увидеть тенденции, которые будут определять успех той или иной профессии.

Задача данной игры не ограничивается тем, чтобы продемонстрировать несколько профессий и связанных с ними гибких навыков, а имеет целью научить анализировать, размышлять, делать выводы по поводу того, какие профессии и какие навыки востребованы и почему это происходит.

ЦЕЛИ ИГРЫ:

Знакомство обучающихся в ходе игровой деятельности с основными надпрофессиональными навыками, а также перспективными профессиями, в которых они наиболее важны. Создание предпосылок к развитию soft skills и осознанному построению образовательной и профессиональной траектории.

ЗАДАЧИ:

- 1) Знакомство в игровой форме с востребованными на рынке труда надпрофессиональными навыками (soft skills).
- 2) Знакомство с востребованными и перспективными профессиями, расширение профессионального кругозора обучающихся.
- 3) Формирование мотивации к развитию soft skills и осознанному выбору будущей профессии.
- 4) Развитие таких компетенций и «надпрофессиональных» навыков как системное мышление, креативность, умение работать в команде, адаптивность.
- 5) Создание экспресс-проекта, который в творческой форме представляет одну из профессий, представленной в игре.

ДЛЯ КОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНА ИГРА?

Интеллектуально-творческая профориентационная игра «Soft skills» предназначена для обучающихся 5-11 классов, а также может быть адаптирована для обучающихся 1-4 классов, и направлена на формирование мотивации к развитию востребованных soft skills и осознанному выбору профессии. Знакомство с миром перспективных профессий и надпрофессиональными навыками, которые необходимы для успешной реализации в них, с помощью игровых технологий, способствует правильному пониманию дальнейшего выбора профессиональной и образовательной траектории, а также создает предпосылки для более раннего развития soft skills у обучающихся.

1. ЭТАПЫ ИГРЫ

Все участники собираются в зале (помещение должно быть достаточно просторным, чтобы обеспечить расположение команд в разных зонах). У каждой команды должен быть свой стол, желательно, чтобы участники команды могли располагаться вокруг всего стола, а также свободно передвигаться.

Игра состоит из четырех частей:

- 1) введение в игру, знакомство с правилами;
- 2) 1-ый игровой этап с карточками;
- 3) 2-ой игровой этап (проектный);
- 4) итоговый этап.

Методические указания (для ведущего):

1. Заранее ознакомиться с профессиями в игровых карточках, с перечисленными в них надпрофессиональными навыками, а также с описанием игры.
2. Объявить обучающимся, педагогам и родителям, что в ближайшее время состоится игра, посвященная развитию soft skills и перспективным профессиям. Для успешного прохождения игры команды могут заранее ознакомиться с понятиями и профессиями, используемыми в игре.
3. Перед игрой может быть проведён творческий конкурс (например, рисунков по теме), а также опрос или тестирование для определения уровня знаний и понимания тематики.
4. Перед началом испытаний ведущий должен рассказать участникам об основных понятиях (что такое soft skills (или надпрофессиональные навыки), почему важно их развивать, как они соотносятся с профессиональной деятельностью, какие профессии можно назвать перспективными и т.п.

2. ИНСТРУКЦИЯ

1-ЫЙ ИГРОВОЙ ЭТАП

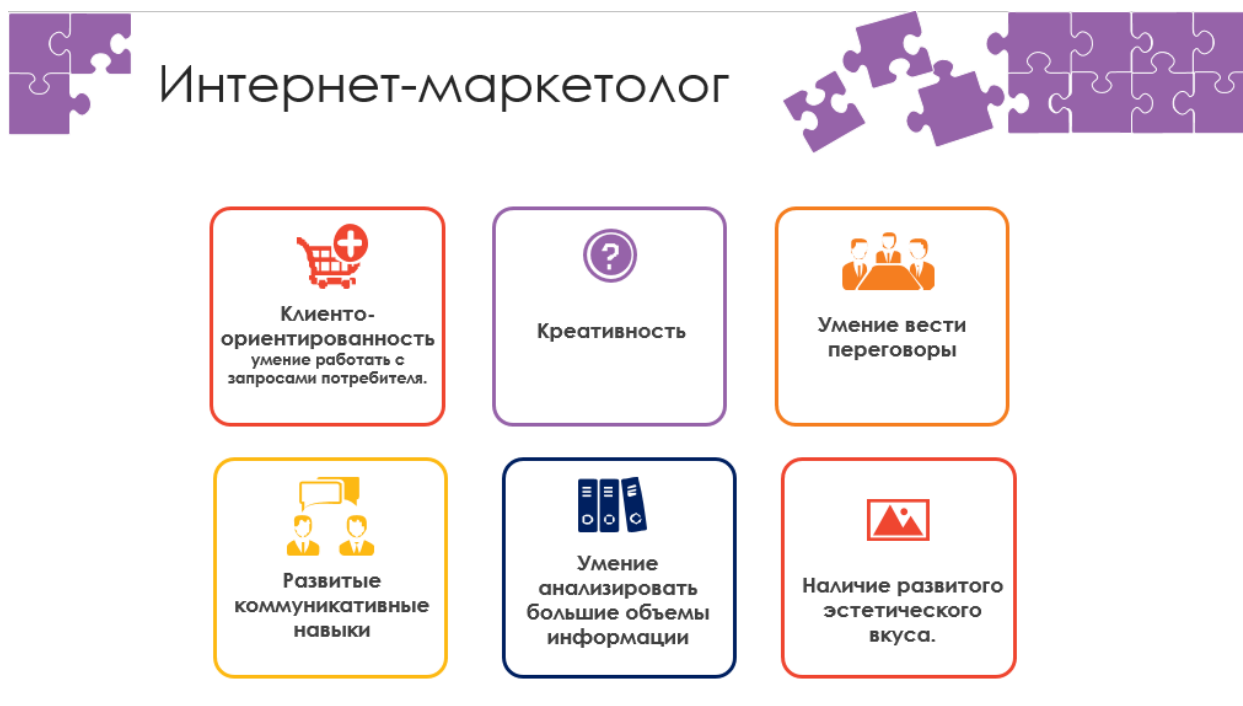
Алгоритм первого этапа игры построен по принципу игры в лото.

Группа (или класс) делится на несколько команд. Оптимальное число детей в команде 6-8 человек. Как правило, количество команд в игре от 3 до 5, что также зависит от количества карточек в наборе.

Игровой набор представляет собой набор карточек (игровых полей) с описанием профессий и фишек с различными изображениями и названиями компетенций (soft skills), а также фишек, которыми закрываются выпавшие компетенции.

Карточка с игровым полем содержит в себе описание профессии и набор компетенций (надпрофессиональных навыков или soft skills).

Сторона карточки с компетенциями:



Обратная сторона карточки с подробным описанием профессии:



Интернет-маркетолог

Интернет-маркетолог — это специалист, который осуществляет комплекс маркетинговых мероприятий в сфере сетевых технологий с целью продвижения на рынке товаров и различных услуг.

Успешный интернет-маркетолог должен обладать такими качествами как: креативность, аналитический склад ума, иметь постоянное стремление к освоению нового и особое чутьё на модные тенденции в интернете, усидчивость, терпение. Он должен уметь вести переговоры и работать с большими объёмами информации, а также быстро переключаться с креативной работы на рутинную.

Суть профессии интернет-маркетолога — повышение продаж и развитие бизнеса. Да, непосредственно специалист не продает, но постоянно контактирует с отделом продаж и руководством компании. Квалифицированные интернет-маркетологи — ценные и высокооплачиваемые сотрудники.

Профессия подходит тем, кого интересует обществознание, информатика, МХК, ИЗО.

Специалисты, как правило, имеют высшее образование («Маркетинг и реклама»), а также курсы повышения квалификации.

Специалисты работают как в IT-сфере, так и в розничной торговле: электронная коммерция, новые медиа, игры, веб-порталы. Возможна работа фрилансером.

Профессия интернет-маркетолога – перспективная и востребованная на рынке труда. Потребность в сотрудниках данного профиля сформировалась в результате эволюции взглядов работодателей на продвижение своих товаров и услуг в глобальной сети Интернет.

На каждой карточке находится несколько компетенций, а на каждой из фишек – одна компетенция, которая совпадает с одной из компетенций на карточке.

Как правило, игровые поля и фишки должны быть распечатаны на картоне или плотной бумаге с помощью цветной печати.

Участникам (командам) раздаются игровые карты. Количество карт на одну команду рассчитывается исходя из количества карточек и команд. Как правило, оптимальным будет 2-3 карточки на одну команду.

Фишки складываются в мешочек (коробку и т.п.) и перемешиваются. Ведущий из коробки одну за другой достает фишки, называя изображенные на них компетенции. Ведущий может принимать участие в игре наравне со всеми, но лучше все-таки ведущим назначить человека, не участвующего в соревновании (это может быть сам педагог).

Игроки (команда), обнаружив названную компетенцию на своей игровой карте, закрывают соответствующее место (с той же компетенцией) на карте.

Для этих целей можно использовать любые фишки-заместители (от другой игры, например) или распечатать специальные карточки (например, разного цвета для каждой команды). В дополнительных материалах к описанию игры они представлены вот в таком варианте:



ФИШКИ

для закрытия полей с soft skills



Первая команда, у кого все компетенции на одной игровой карте оказываются закрытыми фишками, побеждает. Это определяет для нее первоочередность в выборе формата задания для второго этапа игры (или иных условий в вашей интерпретации, например, ресурсов для выполнения задания, карточек-бонусов и т.п.). Если команд больше двух, то игра продолжается дальше, до тех пор, пока не распределятся все места.

Также, этот этап определяет, с какой именно профессией будет связано задание второго этапа. Т.е. та профессия, карточка с которой была закрыта у команды в первую очередь, и будет темой дальнейшего проекта. Если у команды закрылось одновременно две карточки, то в данном случае команда может самостоятельно выбрать профессию из двух на свое усмотрение.

2-ОЙ ЭТАП (ПРОЕКТНЫЙ)

Когда у каждой команды определилась тема (профессия) для дальнейшей работы, а также очередность в выборе формата проекта, можно приступать ко второму этапу. На этом этапе команды определяют (в соответствии с результатами 1-го этапа), в каком формате они будут представлять выбранную профессию. Мы предлагаем, например, такие варианты.

1) Всем командам необходимо снять видеоролик о профессии, но у них есть выбор, в каком именно жанре. Это могут быть форматы художественный фильм (мелодрама, триллер, комедия и т.п.) или документальный (фильм-расследование).

2) Всем командам необходимо снять видеоролик для платформы YouTube продолжительностью 3-10 минут, но тематика при этом разная. Например:

1. «10 глупых вопросов специалисту»
2. «Один день из жизни представителя профессии»
3. «Самый экстремальный случай в моей работе»
4. «Реклама профессии»

3) Все команды выполняют проекты в разных формах. Например, видеофильм, презентация, инфографика, мультфильм, книга-рассказ и т.п.

На этом этапе педагог может ввести любые формы проекта, в зависимости от возраста, уровня подготовки, выделенного времени и т.п. Главная задача – соблюсти вариантность, чтобы на первом этапе была заинтересованность команд в приоритетном выборе.

Итогом этого этапа должен быть экспресс-проект, который в творческой форме представляет ту профессию, которая выпала команде в первом этапе.

Этот этап является ключевым в развитии «надпрофессиональных» навыков у обучающихся. В командной работе необходимо применить системное мышление, креативность, умение работать в команде, адаптивность, лидерские качества и т.д.

Завершает второй этап игры презентация проектов команд. Важно, чтобы обучающиеся могли не только продемонстрировать свой проект, но и получить обратную связь от других участников, а также расширить свой профессиональный кругозор за счет просмотра проектов других команд. Форма презентации также остается на усмотрение ведущего, так как зависит от того, какие проекты выполняли обучающиеся, какие ресурсы требуются для демонстрации, какой временной промежуток выделен на данный этап, а также общее количество команд и проектов.

В этот этап можно внести оценку проектов экспертным жюри. Для качественного проведения оценки, а также соблюдения правила прозрачности оценивания, необходимо разработать четкие критерии оценки проектов.

Например, для видеоролика:

№ п/п	Критерий	Баллы (от 0 до 10 в соответствии со шкалой)
1.	Соответствие содержания видеоролика теме, полнота раскрытия темы.	
2.	Операторское мастерство (качество съемки, качество звука, синхронизация музыки и изображения, видеопереходы).	
3.	Логичность изложения информации (порядок представления информации логичен и служит достижению определенного художественного и смыслового эффекта).	
4.	Языковое оформление ролика в полном объеме раскрывает идею авторов. Высказывания и кадры синхронны, логичны и последовательны. Речь грамотная, подача выразительная.	
5.	Использование графики, анимации (ее визуальное эстетическое восприятие, уместность и соответствие содержанию работы и т.п.).	
6.	Оригинальность работы (оригинальность идеи и содержания работы, творческая новизна, креативность).	
7.	Общее эмоциональное восприятие.	
Сумма баллов:		

ИТОГОВЫЙ ЭТАП

На четвертом этапе ведущий подводит итоги и помогает обучающимся в рефлексии.

Для рефлексии необходимо заранее подготовить вопросы и продумать метод. В идеале, рефлексия обучающихся должна осуществляться на трех уровнях: эмоциональном, интеллектуальном и практическом. Вопросы ведущий может строить на основе базовых вопросов этих уровней:

«Что было интересно?»

«Что нового я узнал?»

«Что и как я смогу применить в реальной жизни?».

Опрос можно провести в устной или письменной форме, а также в виде творчества (эссе, рисунок и т.п.).

Для эффективной рефлексии ведущему не следует допускать формальности в ответах («Мне все понравилось»), а продумать структуру вопросов таким образом, чтобы обучающиеся давали развернутые ответы.

Пример опросника:


1. О каких новых профессиях ты сегодня узнал?
2. Какую профессию представляла твоя команда?
3. Какие надпрофессиональные навыки нужны для успешной реализации в этой профессии?
4. Какие из этих навыков, по твоему мнению, у тебя наиболее развиты?
5. Какие из этих навыков, по твоему мнению, у тебя наименее развиты?
6. Какая часть игры была для тебе наиболее интересной? Почему?
7. В каких моментах игры тебе было сложнее всего? Почему?
8. Какую роль ты занимал в командной работе? (лидер, генератор идей, критик, исполнитель, наблюдатель, медиатор, мотиватор и т.п.)
9. Комфортно ли тебе было выступать в данной роли? Хотел бы ты в будущем в команде быть в другом статусе? В каком?
10. Что в работе вашей команды удавалось лучше всего? Почему?
11. Что в работе вашей команды вызывало затруднения и результат был хуже, чем хотелось бы? Почему?
12. Какие soft skills необходимо развивать, чтобы команда работала эффективнее?
13. Какие soft skills ты бы хотел развивать в первую очередь? Почему?
14. В каких ситуациях, помимо игровой, тебе будут необходимы эти навыки?

Ведущему необходимо помнить, что рефлексия не оценивается как положительная или отрицательная. Главное – тот факт, что ребенок осмыслил процесс на всех трех уровнях рефлексии.

Soft skills, использованные в дополнительных материалах к игре.




Клиенто-ориентированность
умение работать с запросами потребителя.



Мультиязычность и мультикультурность
(знание второго языка, понимание национального и культурного контекста).




Командность
(умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми).



Адаптивность
(работа в режиме неопределенности и быстрой смены задач, умение быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы)




Умение выступать на публике




Креативность




Умение управлять проектами и процессами



Умение управлять командой



Навыки self-менеджмента
(умение распределять ресурсы и управлять своим временем).



Навыки межотраслевой коммуникации
(понимание технологий, процессов и рыночной ситуации в разных смежных и несмежных отраслях).



Системное мышление
(умение определять сложные системы и работать с ними).




Критическое мышление




Наличие развитого эстетического вкуса.



Умение вести переговоры




Умение решать проблемы



Развитые коммуникативные навыки



Умение анализировать большие объемы информации



Обучаемость, саморазвитие