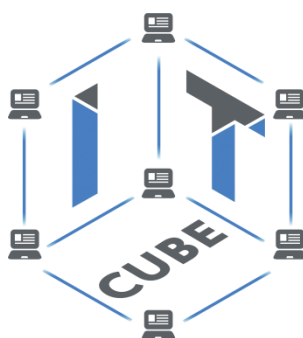




Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти

**Всероссийский фестиваль лучших практик
в системе дополнительного образования технической направленности**

Номинация: Эффективные методические практики



Деловая игра «Креативное агентство»

Методическая разработка

Разработчики:

Гордова Анна Александровна
педагог-психолог, 89649734099, nauka-konferenc@yandex.ru

Федорова Олеся Петровна
педагог-психолог, 89023739792, Fop@cir.tgl.ru

г. Тольятти
2022 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	1
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ИГРЫ	4
СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «КРЕАТИВНОЕ АГЕНТСТВО»	10
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГРЫ.....	19
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	25

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В рамках обучения в Центре цифрового образования «IT-куб» (г. Тольятти) обучающимся предлагается обучение на универсальном модуле «4К-компетенции современного IT-специалиста Центра цифрового образования «IT-куб». Основной целью обучающего модуля является развитие так называемых гибких навыков («soft-skills»), необходимых любому современному специалисту. Современные IT-продукты как правило являются результатом труда коллективного, где требуется умение работать в команде, генерировать идеи, критически и творчески мыслить, ориентироваться на результат. Развитие таких качеств является важной частью при обучении IT-технологиям, если мы ставим задачи познакомить обучающихся с IT-сферой как сферой разнообразия профессий и сферой возможностей профессионального успеха.

Занятия модуля «4К-компетенции» (4 ключевые компетенции) нацелены на развитие ключевых компетенций современного специалиста: Критическое мышление, Коммуникативные способности, Креативность мышления и Кооперация (умение работать в команде).

В предлагаемой методической разработке представлен сценарий деловой игры «Креативное агентство». Данная игра была разработана педагогами-психологами Центра цифрового образования детей «IT-куб», как итоговое, в рамках учебного модуля «4-К компетенции современного IT-специалиста Центра цифрового образования детей «IT-куб».

Формат мероприятия носит характер деловой игры, ориентирован на участие в игре команд обучающихся, предполагает функциональное разделение участников по ролям, игровое задание представляет собой коллективное творческое дело и его суть приближена к возрасту участников.

Стоит упомянуть, что представленный сценарий игры можно использовать как готовую разработку по принципу «Бери и делай» – для обучающихся Центров цифрового образования, для возраста 11-15 лет (5-8

класс). Но игру легко можно модифицировать и для возрастов младше или старше заявленного, и даже для взрослой аудитории, например, для педагогов Центра цифрового образования детей «IT-куб». Также могут быть изменены целевые акценты. Например, игру можно провести с целью диагностической (наблюдение за проявлением поведения участников), как командообразующую (стимулировать взаимодействие между участниками), как проект-ориентированную (если особенно важен продукт и есть вероятность его использования), как обучающую технологиям (например, если сделать акцент на разработке дизайна продукта).

В нашей практике деловая игра «Креативное агентство» применяется как инструмент, позволяющий продемонстрировать участникам (учащимся Центра «IT-куб») ключевые компетенции, над развитием которых работали в рамках модуля «4К» («soft-skills») и некоторые из профессиональных навыков («hard-skills»), полученных в ходе обучения по общеразвивающим дополнительным программам Центра цифрового образования детей «IT-куб».

Методическая разработка создана для обеспечения эффективной организации и проведения мероприятия, актуальность которого обусловлена необходимостью развития коммуникативных способностей, критического мышления, креативности и умения взаимодействовать в команде у обучающихся Центра «IT-куб».

Данная методическая разработка адресована педагогам, работающим над развитием гибких компетенций обучающихся. Деловая игра «Креативное агентство» представляет собой имитацию работы креативного агентства (event-агентства), получившего запрос на проведение некоего мероприятия. Предполагается, что в агентстве работает несколько отделов с разными функциональными задачами, а по итогам игры её участниками будет разработана концепция праздника и несколько проективных идей (продуктов). Деловая игра рассчитана на обучающихся 5-8 классов.

Игра направлена на активизацию командного взаимодействия, формирование интереса и эмоционально положительного отношения к

выполнению коллективного творческого задания, стимулирование к результативной (проектной) деятельности.

Предлагаемая методическая разработка «Деловая игра «Креативное агентство» содержит следующие материалы:

- 1) Методические рекомендации для организаторов и ведущих игры.
- 2) Сценарий проведения деловой игры.
- 3) Дидактические и организационные материалы для проведения игры.

При организации и проведении мероприятия используются: метод деловой игры, как активный метод обучения, и демонстрация учащимися владения цифровыми ИТ-технологиями (по итогам обучения по соответствующим программам Центра «ИТ-куб»).

В игре происходит не только демонстрация, но и тренировка навыков командного взаимодействия, критического и творческого мышления, навыков рефлексии

Методическая разработка, описывающая алгоритмы применения этих технологий, будет интересна и полезна большинству педагогов. Но в большей степени данная методическая разработка предназначена для педагогов-психологов, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, занимающихся психологическим развитием подростков 11-15 лет.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ИГРЫ

Представленный сценарий деловой игры рекомендован для использования педагогами дополнительного образования и педагогами-психологами для проведения занятий по развитию коммуникативных и креативных способностей подростков 11-15 лет – обучающихся Центра цифрового образования детей «IT-куб».

Целью игры является создание условий для демонстрации учащимися навыков – ключевых компетенций (креативности, коммуникативности, критического мышления и кооперации) в игровой ситуации.

Задачи деловой игры:

обучающие:

- 1) активизировать характеристики креативного мышления: гибкость, беглость мыслей, разработанность идей;
- 2) формировать умение генерировать идеи;
- 3) упражнять в коммуникативных приемах в командном взаимодействии.

развивающие:

- 1) актуализировать потребность участников в саморазвитии;
- 2) развивать коммуникативную культуру и умение прислушиваться к себе и окружающим в совместной деятельности.
- 3) развить навыки планирования и организации времени

воспитательные:

- 1) способствовать формированию эмоционально положительного отношения к взаимодействию в команде;
- 2) совершенствовать личностные качества: независимость, настойчивость при достижении цели, способность отстаивать свое мнение и в то же время взаимодействовать в команде.

Возраст участников: обучающиеся 11–15 лет (5-8 классы).

Количество участников. Оптимальное количество участников одной группы (команды) – 12-15 человек, это и будет креативное агентство. В ходе

игры в каждой команде (отдельном креативном агентстве) происходит деление на подгруппы – отделы агентства. Соответственно в каждом таком отделе «работают» несколько человек, в среднем 3-5. Но отделы могут быть разными по численности. При желании даже один человек может выполнять работу отдела (но как исключение, поскольку тогда снижается необходимость в кооперации, а значит соответствующие компетенции не тренируются). В одной игре могут принять участие от 1 до 3 команд, т.е. может быть создано до трёх креативных агентств, если общее количество участников мероприятия достаточно большое. Не рекомендуется общее количество участников игры свыше 50-ти.

Оптимальное количество участников мероприятия: от 12 до 40 человек (3 команды по 12-15 человек). Количество участников игры может быть увеличено или уменьшено настолько, насколько это необходимо организаторам игры, при соблюдении следующих условий:

- 1) каждой команде – креативному агентству – необходим отдельный кабинет;
- 2) в каждом кабинете необходимо обеспечить нахождение взрослого вместе с участниками игры.
- 3) в каждом отделе креативного агентства рекомендуется не менее 3-х сотрудников.

Форма мероприятия: мероприятие представляет собой деловую игру, в которой имитируется работа креативного агентства по выполнению заказа.

Этапы деловой игры: организационный, основной, заключительный.

На организационном этапе анализируется аудитория, для которой проводится игра (количество участников, возраст, степень знакомства друг с другом и т.п.), подготавливаются материалы для проведения игры, формируется команда ведущих.

На основном этапе проводится непосредственно игра. Окончанием игры считается разработка по заказу и размещение проектов и эскизов продуктов.

Заключительный этап игры – это рефлексивная часть игры и подведение итогов. Очень удобен формат понимания окончания игры: как только разработанные продукты размещены участниками в указанных локациях в сети, становится очевидным, что задание выполнено.

Время деловой игры: игра рассчитана на 1 час 20 минут (2 академических часа). С увеличением количества участников, игра может занять 2 часа.

Подведение итогов деловой игры. Итогом деловой игры является разработка как минимум трёх продуктов – результатов работы трёх отделов. При подведении итогов проводится обсуждение игры педагогами и участниками; проводится рефлексия (сбор обратной связи) и голосование по командам (пояснения ниже). Итоги подводятся по командам (актуально в случае, если в игре участвовало несколько команд) и внутри каждого «агентства» методом голосования.

Необходимое оборудование, материально-техническое обеспечение и материалы.

Для проведения игры необходимо приготовить следующее оборудование и технические средства (в расчете на количество участников).

- Не менее одного компьютера (ноутбука) с выделенным каналом выхода в Интернет и доступом к соцсети «Вконтакте», желательно установленные дизайн-программы в каждом помещении, графические планшеты (если имеются). Достаточно будет и персональных цифровых средств (телефонов), оснащённых приложениями и доступом в интернет;
- канцелярские принадлежности: ручки, карандаши по количеству участников;
- бейджи для участников и ведущих.
- инструкции по игре (образцы 1-6);
- таймер (часы);
- бланки для обратной связи (образец 7);

- микрофоны ведущим (актуально, если большое количество участников).

Рекомендации для проведения организационного этапа

На организационном этапе проводится деление участников на команды, с учётом рекомендуемой численности (одна команда из 9-15 человек).

Если участников игры больше 15-ти человек, проводится деление на две или три команды. Для этого необходим просторный вестибюль или учебный кабинет, где собираются все участники. В зависимости от количества участников организаторы делят их по командам – так, чтобы в каждой команде было не менее 12 человек (это может быть вариант с цветными листочками, по 12 штук каждого цвета).

Образовавшиеся команды (агентства) собираются рядом с педагогом-ведущим и отправляются по своим кабинетам (рабочим офисам).

Если на мероприятии собралось не более 15 человек, сразу проводится введение в игру: участникам объявляется, что они становятся работниками некоего креативного агентства.

Рекомендации для проведения основного этапа

На данном этапе задача педагогов-ведущих стимулировать участников к выполнению общего творческого задания. Кроме того, педагоги выполняют и роль консультантов: отвечают на возникшие вопросы, помогают разобраться с инструкциями, оказывают помощь в случае необходимости, техническую помощь. При этом важно, что педагоги не предлагают своих идей, не критикуют детские идеи, а только напоминают, что работать необходимо совместно, что для результативности лучше согласовывать свои действия и т.п.

В каждом кабинете необходимо создать рабочие места: столы, стулья, канцтовары, полиграфическая продукция, компьютер (ноутбук), по возможности, графический планшет, телефон с выходом в Интернет и

доступом к соцсети «ВКонтакте», желательны установленные дизайн-программы.

Следует продумать и организовать пространство так, чтобы каждый отдел креативного агентства мог работать обособленно, отдельной группой, но при этом должна сохраниться возможность взаимодействия и между отделами.

Оптимально, чтобы каждый педагог выступал в роли консультанта определённого отдела и соответственно проводил бы пояснения по характеру работы специалистов данного отдела. Особенно это важно, если в игре участвует несколько команд (групп). При этом роль педагога не столько организационная, сколько наблюдателя и мотиватора. Следует как можно меньше вмешиваться в творческий процесс ребят.

При распределении учащихся по конкретным отделам (проектный, PR – рекламы и связей с общественностью, отдел дизайна) педагог предлагает познакомиться с описанием качеств личности, чтобы соотнести их с характером работы специалистов данного отдела. От обучающихся требуется оценить свои способности, соотнести их с требованиями общего дела. Педагог ненавязчиво старается обеспечить равнозначность отделов по количеству и активности участников.

Также педагоги следят за временем игры, периодически напоминая о необходимости завершить (успеть выполнить заказ) к сроку.

Рекомендации для проведения заключительного этапа

В зависимости от целей, которые преследуют организаторы игры, этап рефлексии может быть более или менее длительным. В разработке представлено несколько вариантов обратной связи от участников. Воспользоваться можно одним или несколькими.

На заключительном этапе обязательно подводятся итоги по оцениванию усилий членов команды.

В нашей практике мы предлагаем детям выбрать, методом тайного голосования, самого эффективного сотрудника креативного агентства. Этот

сотрудник (учащийся) получает приз от Центра цифрового образования детей «IT-куб». Как самый компетентный и ответственный участник деловой игры, лидер команды. Возможно провести такое награждение и по отделам (на усмотрение организаторов).

На этом непосредственно сама игра «Креативное агентство» заканчивается, но продолжается подведение итогов для всех участников. Объявляется конкурс между разными креативными агентствами на звание лучшего. Участникам игры предлагается познакомить со своими разработками пользователей соцсети («ВКонтакте»). Подведение итогов проходит традиционно – с помощью подсчётов отметок «лайк» и комментариев под постами агентств. Определяется время окончания голосования (например, даётся 5 дней). Или же может быть организовано голосование за лучшее агентство.

Данный этап (выбор лучшего креативного агентства) можно не проводить. Можно провести более детальный анализ работы внутри агентства.

В конце игры педагоги-ведущие отмечают положительные аспекты, которые участники смогли продемонстрировать в ходе игры, обращает внимание на востребованность 4К-компетенций и на перспективы имитируемой в игре профессиональной деятельности.

Некоторые методические рекомендации и пояснения представлены внутри сценария игры для удобства применения разработки на практике.

СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «КРЕАТИВНОЕ АГЕНТСТВО»

Ход деловой игры

Организационный этап

Участники: все участники игры, все педагоги-консультанты.

Место проведения. Для игры необходимы кабинеты (классы) по количеству команд и одно большое помещение, где будет начинаться и заканчиваться игра и размещаться главный офис, например, актовый или конференц-зал.

Если играет одна команда, достаточно одного помещения.

Оборудование: флип-чат/доска, бейджи, инструкции менеджерам, канцелярские принадлежности: ручки, карандаши; полиграфическая продукция (журналы), таймер/часы, компьютер/ноутбук, планшет/телефон, с выходом в Интернет и доступом к сети «ВКонтакте».

Ведущий (педагог):

Сейчас каждому из вас необходимо выбрать цветной листочек (значок) и построится рядом с педагогом, у которого в руках такой же цвет (знак).

Учащиеся объединяются в команды по 9-18 человек (цветные листы/листы со знаками готовятся заранее). Одна команда в игре представляет одно креативное агентство. Затем учащиеся с педагогом отправляются по кабинетам, каждому «креативному агентству» отводится отдельный рабочий кабинет (офис).

Далее в каждом кабинете (офисе) параллельно проходит игра под кураторством педагога или помощника педагога.

Подготовительный этап

Ведущий (педагог):

Сегодня мы собрались с вами на итоговое мероприятие по модулю «4-К компетенции современного IT-специалиста Центра цифрового

образования детей «IT-куб». Проходить оно будет в форме деловой игры «Креативное агентство».

В течение года мы с вами развивали критическое и творческое мышление, коммуникативные навыки и умение взаимодействовать в команде, а также способности к пониманию себя. А на различных образовательных программах вы постигали азы настоящего программирования, знакомились с современными программами, подтягивали общую компьютерную грамотность. Теперь пришло время применить знания и продемонстрировать навыки на практике.

На ближайшее время (время игры 1 час 20 минут) все вы становитесь сотрудниками Креативного агентства! Вы – дружная команда, ведь все вместе вы делаете одно большое и увлекательное дело – создаёте сногшибательные мероприятия для своих клиентов. Чаще всего вашему агентству заказывают праздники – дни рождения, развлечения для школьных и взрослых коллективов и т.п.

1-ый вариант проведения этапа

Ведущий (педагог):

Ребята, сейчас у вас будет 7 минут для того, чтобы придумать название своего агентства, выбрать трёх руководителей (менеджеров) отделов, а затем менеджеры набирают сотрудников в свои отделы.

Через 7 минут каждый руководитель отдела отправляется в главный офис, находит консультанта (роль играет педагог) по деятельности своего отдела, получает задание-заказ и более детальные пояснения.

В главном офисе от педагогов руководители отделов получают задания-инструкции по отдельности проект-менеджеры, PR-менеджеры и дизайн-менеджеры (от всех команд).

Этот вариант предполагает опору на лидерство в группах, предпочтителен для большого количества участников и при условии, что в игре заняты три педагога, выполняющие роль консультантов.

2-ой вариант проведения этапа

Ведущий (педагог):

Послушайте информацию, какие отделы существуют в вашем агентстве, далее вы сможете прочитать информацию, какими качествами должны обладать специалисты того или иного отдела. В течение следующих 5-ти минут вам необходимо определиться, в каком из трёх отделов будете работать именно Вы.

Итак, в Креативном агентстве существует три отдела:

- 1. Организационный отдел: его специалисты разрабатывают общую концепцию мероприятия, работают с заказчиком.*
- 2. Отдел рекламы и связей с общественностью (PR-отдел) занимается соответственно рекламой, в том числе и в социальных сетях, его специалисты много работают с текстовой информацией, придумывают и сочиняют тексты*
- 3. Творческий (дизайн)-отдел отвечает за визуальное оформление мероприятий и разной атрибутики (специалисты умеют создавать красоту, видимую глазами).*

При этом все три отдела работают слаженно, сообща, помогая друг другу. Ведь у них одна общая цель. Обратите внимание, что в каждом отделе должно быть не меньше трёх сотрудников и отделы должны быть примерно равными по количеству сотрудников.

Через 5 минут просим вас определиться со своей ролью в агентстве и занять своё рабочее место в отделе (на «рабочем месте» каждого отдела стоит соответствующая надпись-табличка).

Далее в каждом отделе участники выбирают ведущих менеджеров: проект-менеджера, PR-менеджера и дизайн-менеджера.

Ведущий (педагог):

Прошу выбранных ведущих менеджеров отделов подойти ко мне и получить заказ на мероприятие.

Другой ведущий (педагог):

Оставшимся работникам агентства предлагается выбрать название своего агентства (происходит групповая дискуссия).

С возвращением менеджеров все участники выбирают название агентства и сообщают его ведущим педагогам и переходят к выполнению задания-заказа.

Итак, перед началом основного этапа командам необходимо:

1. Придумать название своему агентству.
2. Выбрать проект-менеджера, PR-менеджера и дизайн-менеджера – они будут являться руководителями своих отделов. Соответственно в каждом отделе должны быть сотрудники.

Организационный отдел под руководством проект-менеджера занимается организацией самого праздника (идея праздника, что будет, где будет и т.д.).

Отдел рекламы под руководством PR-менеджера занимается соответственно рекламой данного мероприятия, в том числе и в социальных сетях, работает с текстами.

Дизайн-отдел под руководством дизайн-менеджера занимается разработкой пригласительных открыток.

3. Распределиться по отделам агентства.

На этом этапе команде выдаётся «Инструкция: введение в игру» (см. приложение). При переходе к основному этапу игры этот бланк заполняется и сдаётся ведущему педагогу.

Основной этап

В каждом кабинете, где работают команды, должен быть наблюдающий (педагог), который следит за временем и в конце мероприятия проводит голосование на определение самого активного участника команды.

Менеджеры, получившие заказ клиентов (коллективное творческое дело), возвращаются к своим отделам и доводят задание до своих сотрудников.

В игре есть своеобразные ограничения, усложнения заказа, так называемые «фишки» клиента. Это могут быть слова, образы, которые необходимо использовать, обыграть при создании продуктов. Например, слова: бизнес, свобода, геймер, крутяк, педагоги, куб и т.п.

Начинается творческий процесс. Отделы должны согласовывать идеи, действия между собой, чтобы концепция праздника была единой. На выполнение задания участниками отводится 40-50 минут.

Команды – креативные агентства – в соответствии с полученными инструкциями приступают к выполнению заданий: разработке общей концепции праздника, написанию сценария, разработке дизайна пригласительных билетов (открыток) и афиши или анонса мероприятия.

Заказ креативному агентству:

За окном май, а значит подошло время завершения учебного года и праздника по поводу его окончания. Закончился учебный год и для учащихся в Центре цифрового образования детей «IT-куб». Как здорово было бы придумать идею такого праздника – День выпускника-айтишника! И не ждать, когда взрослые организуют праздник на своё усмотрение.

Итак, основное пожелание заказчиков: праздник должен понравиться выпускникам Центра «IT-куб», быть интересным и весёлым!

Заказ считается выполненным, если:

1. Разработана концепция праздника «Выпускной айтишников» для Центра цифрового образования детей «IT-куб». Основные этапы праздника представлены в обсуждениях группы «IT куб» в социальной сети «ВКонтакте».

Работникам соответствующего отдела предоставляется возможность пользоваться компьютером (ноутбуком) или они могут использовать другие технические средства.

2. Разработан как минимум один продукт PR-отдела. Это может быть текст приглашения, пресс-релиза, объявление о предстоящем празднике и т.п. Работники отдела могут сами, определить и согласовать с другими отделами,

какой продукт будут разрабатывать, могут не ограничиться одним продуктом. Эскиз продукта должен быть размещён на стене группы «IT куб» в социальной сети «ВКонтакте».

3. В фотоальбоме группы «IT куб» в социальной сети «ВКонтакте» размещён эскиз дизайн-продукта (например, пригласительный билет, эскиз наряда и т.п.).

На основном этапе игры обучающиеся могут продемонстрировать следующие компетенции:

- soft-skills (4К) – критическое и креативное мышление, командную работу, умение работать с информацией, разрешать ситуации несогласия, нацеленность на результат, проводить оценивание себя и других.
- hard-skills – владение основами компьютерной грамотности, например, знание текстовых редакторов, скорость и альтернативные способы набора и оформления текстов, использование графических инструментов, владение графическим планшетом, знание и применение графических программ, цифровых дизайн-инструментов, использование соответствующих приложений на цифровых устройствах.

В зависимости от условий работы команд, технического оснащения и возраста участников, частично технические средства могут быть заменены традиционными подручными средствами. Например, допускается создание дизайн-продукта методом коллажа из полиграфической продукции. Вместо набора текста в текстовом редакторе ребята могут оформить красиво сценарий и разместить фото. И т.п. Чем младше дети, тем больше требуется им времени на выполнение заданий, значит, задания ведущие делают проще.

Этап завершается размещением разработанных материалов в соцсети.

Заключительный этап

После выполнения задания и размещения продуктов в группе «IT куб» в социальной сети «ВКонтакте» начинается заключительный этап –

подведение итогов игры. На этом этапе предполагается вариативность его проведения, в зависимости от возраста участников и целей организаторов игры.

Так в качестве подведения итогов и положительного подкрепления проводится награждение наиболее активных участников.

Ведущий (педагог):

Ребята, все сегодня старались в меру своего желания, способностей и разных обстоятельств. И будет справедливо, если мы отметим самого активного работника, эффективного сотрудника, который сегодня заряжал вас идеями или настроением, старался вложить максимум своих усилий, участие которого вы оцениваете высоко. Прошу вас каждого на листочке написать имя этого человека (только одного) и листочки бросить в тайную коробку.

Далее проводится обычный подсчёт голосов. Написанные имена называются вслух – это является важным аспектом обратной связи и оценивания вклада со стороны других участников (услышать своё имя даже один раз ребёнку будет важно и приятно). Далее проводится торжественное награждение и вручение приза от Центра цифрового образования детей «IT-куб» лучшему работнику креативного агентства.

Рефлексия «Вложил – получил»

Ведущий (педагог):

Ребята возьмите листочки, на которых изображена известная вам координатная плоскость (образец 7.1). Оцените (в %-ах, от 0 до 100) сами себя, насколько вы смогли вложиться сегодня в общее дело, сколько своих талантов способностей смогли проявить, а затем оцените, насколько вам понравился результат – тот праздник, который придумало ваше агентство. Отметьте свои оценки и свою позицию на плоскости. Важно быть честным, чтобы мы могли увидеть общую картину.

Можно использовать изображение координатной плоскости в крупном формате (на флип-чате или доске). Каждый участник команды подходит и

обозначает точкой своё положение на плоскости. Флипчат лучше сначала отвернуть от участников, а листочки с оценками можно не подписывать.

Далее общая картина показывается всем участникам и проводится анализ: зависит ли степень удовлетворённости от вложенных усилий, кто как старался и по каким причинам, можно ли заметить некие закономерности, есть ли какие-то крайние, неожиданные позиции и т.д.

Рефлексия «Мои Soft-skills»

На доске или флип-чате вывешивается несколько названий гибких компетенций (образец 7.2).

Ведущий (педагог):

Ребята, обучение на нашем модуле 4К-компетенции» ориентировано на развитие гибких универсальных навыков IT-специалистов. Возьмите маркеры и отметьте галочками, какие из перечисленных компетенций, какие «скиллы» вы смогли прокачать в сегодняшней деловой игре. Если вы можете назвать ещё какое-либо умение, а его нет в списке, допишите его.

Далее проводится анализ. Вероятен вывод, что большинство навыков из концепции 4К нужны были в данной игре, а значит, пригодятся и в жизни.

Рефлексия «Моя компетентность и точки роста» (образец 7.3).

На доске вывешиваются 3 разноцветных листа с подписями:

- ✓ Интересно, удивительно (например, на жёлтом фоне)
- ✓ Легко, моя компетентность (например, на зелёном фоне)
- ✓ Трудно, сложно (например, на глубом фоне)

Участникам раздаются маленькие листы соответствующих цветов: каждому достаётся три разноцветных листа (как в примере, жёлтый, зелёный и голубой).

Ведущий (педагог):

Ребята, предлагаем вам оценить своё участие в игре – что было особенно интересным или удивило вас, что сделать оказалось сложным, а в чём вы чувствовали себя вполне компетентным. Подумайте и напишите на соответствующих цветных листочках (подсказки на доске перед вами).

Через 3-5 минут педагог предлагает приклеить свои ответы на общем экране. Проводится обсуждение.

Ведущий (педагог):

Приятно видеть, что среди своих компетенций вы называете те навыки, над развитием которых вы работали в течение года в Центре цифрового образования детей «IT-куб», в том числе и в нашем модуле «4К-компетенции».

Названные вами сложности и трудности рассматривайте как перспективы своего развития и приходите развивать свои умения навыки в IT-куб!

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГРЫ

В данном разделе представлены дидактические материалы, которые необходимы для организации и проведения деловой игры.

Образец 1. Инструкция (введение в игру)

Инструкцию необходимо выдать каждому креативному агентству.

Инструкция (введение в игру) Итоговая деловая игра «Креативное агентство»

Все вы – работники креативного агентства.

Ваше агентство – довольно крупное и успешное, что достигается слаженной работой команды и умелым руководством.

Называется агентство _____

В агентстве есть три отдела:

1. Организационный отдел – отвечает за общую организацию и концепцию заказов.

Консультант _____ (имя педагога).

Им руководит **Проект-менеджер** _____ (вписать имя)

в отделе _____ сотрудников

2. Творческий отдел – придумывает всё визуальное (знаки, символы, оформление)

Консультант _____ (имя педагога).

Им руководит **Менеджер по дизайну** _____

(вписать имя)

в отделе _____ сотрудников

3. Отдел по рекламе и связям с общественностью. Его сотрудники придумывают тексты (реклама, приглашения, слова-обращения и т.д.).

Консультант _____ (имя педагога).

в отделе _____ сотрудников

Им руководит **PR-менеджер** _____



QR-код для размещения созданных материалов
в группе Центр цифрового образования детей «IT-куб» (Тольятти)

Образец 2. Компетенции и качества менеджеров и специалистов

Компетенции и качества менеджеров выдается командам перед началом основного этапа, чтобы участники смогли, проанализировав свои личные качества, соотнести их с необходимыми профессиональными требованиями работы в каждом из отделов. Это помогает участникам определить своё «рабочее место».

Организационный этап

В агентстве происходит распределение ролей

1. Познакомьтесь с качествами, которыми должны обладать те или иные специалисты разных отделов.
2. Соотнесите свои качества с представленными. Определите, в каком отделе вы бы могли максимально проявить свои способности и таланты.

Проект-менеджер (подчинённые – организаторы и исполнители)	Менеджер по дизайну (подчинённые – дизайнеры)	PR-менеджер (подчинённые – копирайтеры, рекламщики)
Организованный Рассудительный Авторитетный Имеет влияние на других Умеет убеждать Умеет слушать других Способен вести переговоры Эмоционально сдержан	Оригинальность мышления Изобретательность Нестандартность подходов Легко включается в творческую работу Выдаёт множество идей Любит продуктивную работу – что-то создавать и воплощать идеи в реальность	Умеет вникнуть в суть Свободная понятная речь Грамотность Легко придумывает речевые обороты (слоганы, рифмы, фразы) Умеет убеждать и влиять К нему прислушиваются Составляет тексты

3. Необходимо выбрать ТРИ ведущих менеджера – по одному в каждом отделе. Чтобы легче определиться, познакомьтесь с компетенциями и качествами специалистов.
4. Менеджеры отправляются к КОНСУЛЬТАНТАМ за получением заявки (заказа) на работу агентству.

(время выполнения всего задания 5-7 минут)

Образец 3. Инструкции (должностные обязанности) проект-менеджера

Инструкции (должностные обязанности) проект-менеджера выдается руководителю отдела.

Инструкции (должностные обязанности) проект-менеджера

Памятка по написанию сценария мероприятия

1. Заголовок

Здесь вы указываете название торжества. Оно может быть не только по сути, но и абстрактным: «Феерия роз» или «Фантастические виражи». Ниже прописывается место, время, примерное количество участников.

2. Выбор «формы»

Ответьте себе на вопрос: «Каким будет мой праздник?» Это концерт или игровая программа, посиделки за столом или активный флэш-моб, конкурс или спортивное соревнование, просмотр кино, вылазка на природу, формат теле-шоу, перенесенный в аудиторию – это все возможные формы, в которых можно создавать что-то свое.

3. Наполнение содержанием

После того, как вы определились с формой и примерно представили, что и как будет происходить (ведь каждая форма подразумевает те или иные каноны) беремся прописывать «наполнение» сценария. На этом этапе нужно придать торжеству изюминку, придумать сюжет, по которому будут развиваться события.

Например, к 8 Марта на концерте ведущие могут спорить, кто главнее - мужчины или женщины, и в финале прийти к решению, что они дополняют друг друга; на флэш-мобе к 1 сентября танцы могут быть про школьные предметы или отображать взросление малышей на школьной скамье в хронологическом порядке. Главное, чтобы сюжет развивался логично и интересно для зрителя и заканчивался развязкой с озвучиванием определенных выводов.

4. Из каких частей состоит сценарий?

Если на руках форма и сюжет – то вы прошли два самых сложных этапа. Осталось только додумать слова ведущих и вставить номера, конкурсы и прочее.

Важным моментом является указание времени, за которое пройдет то или иное выступление. То есть в начале мы указываем 15-30 минут на сбор гостей, затем вступление (фанфары и слова ведущих) – до 5 минут. Дальше кусочки действий с их хронологией, с учетом смены декораций, объявления номеров, антрактов и так далее. Лучшим чередованием, при выставлении последовательности выступающих, считается лирика с юмором, вокальные номера с хореографическими.

Более массовые, эффектные выступления, розыгрыши призов, награждение грамотами и т.п. приберегите на финал. Не забывайте раскрывать и поддерживать свой сюжет на протяжении всего сценария. Учитывайте время на переодевание участников, если они задействованы в нескольких номерах.

Дерзайте творить что-то новое и интересное, поменьше копируйте из интернета, пусть он лишь подбрасывает идеи. Ведь сила вашего сценария в уникальности!

Сценарий праздника размещается в **ОБСУЖДЕНИЯХ** группы **IT куб** в социальной сети ВКонтате https://vk.com/itcube_tlt



Образец 4. Инструкции (должностные обязанности) PR-менеджера

Инструкции (должностные обязанности) PR-менеджера выдается руководителю отдела.

Инструкции для PR-менеджера

В вашем отделе работают творческие люди, умеющие обходиться с текстом.

Вы можете создать такую продукцию как:

- ❖ Текст торжественной приветственной речи для праздника. Этот текст может быть от чьего-либо лица (педагога, учеников, родителей). Выбор за вами!
- ❖ Пресс-релиз (пост) о предстоящем празднике для социальных сетей
- ❖ Рекламный пост / баннер – приглашение на праздник
- ❖ Текст пригласительного билета (не забудьте оформить его в отделе дизайна).

Главное, чтобы понравилось заказчику!

Поэтому не забудьте соблюсти требования и выполнить «фишку» (идею-пожелание заказчика)!



Результат работы вашего отдела согласуйте с общей концепцией агентства и разместите **в группе IT куб** в социальной сети ВКонтakte https://vk.com/itcube_tlt

Образец 5. Инструкции (должностные обязанности) менеджера по дизайну

Инструкции (должностные обязанности) менеджера по дизайну выдается руководителю отдела.

Инструкции для менеджера по дизайну

Вы можете создать такую продукцию как:

- Поздравительная открытка для учителей. Ориентируйтесь на учителей вашей школы, чтобы дизайн понравился им;
- Пригласительные билеты для участников (текст согласовать с PR-отделом);
- Эскиз (рисунок) дизайна нарядов для гостей (минимум 2). Эскиз не означает, что все гости будут одеты в одно и то же, ваш эскиз – пример и подсказка по тематике мероприятия;
- Дизайн оформления места проведения мероприятия (рисунок, или подробное текстовое описание). Какие планируются украшения, какие мебель и оборудование будут необходимы для праздника.

Не забудьте соблюсти требования и выполнить «фишку»!

Результаты вашей работы согласуйте с общей концепцией агентства и разместите **в альбоме** группы IT куб в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/itcube_tlt



Образец 6. Заказ клиентов

Заказ клиентов необходим для заключительной части игры. Выдаются каждой команде – креативному агентству.

ЗАКАЗ КЛИЕНТОВ

Ваше агентство получает заказ на разработку праздника окончания учебного года в Центре цифрового образования детей «IT-куб» – «Выпускной Айтишника». Проект-менеджер отвечает за концепцию (общую идею) всего мероприятия. Организует работу команды.

Следит за выполнением спецзадания («фишки» заказчиков)

Требования. Праздник должен быть

- ✓ интересным
- ✓ стильным
- ✓ оригинальным

Возраст клиентов¹: 11-15 лет (5-8 класс)

Как итог должны быть представлены:

- Сценарий праздника (размещается в ОБСУЖДЕНИЯХ группы)
- Оформление праздника (размещается в АЛЬБОМЕ своей школы в группе)
- Праздничные тексты (размещается постом НА СТЕНЕ группы IT-куб)

Задание считается выполненным, когда **все материалы размещены в группе** группы IT куб в социальной сети «ВКонтакте» https://vk.com/itcube_tlt

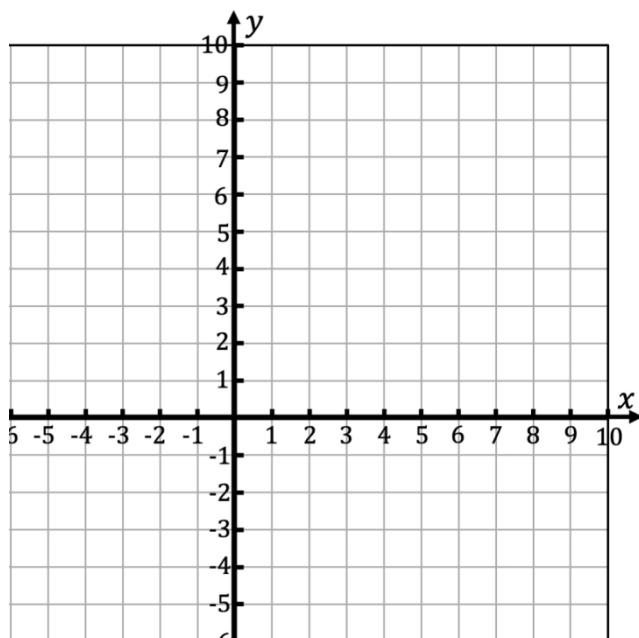


¹ уточняется перед игрой, возраст заказчиков должен соответствовать возрасту играющих

Образец 7. Листы обратной связи

Образец 7.1. Лист обратной связи для проведения рефлексии «Вложил – получил» (выдается каждому участнику игры).

Удовлетворён результатом



Приложил усилия

Образец 7.2. Лист обратной связи для проведения рефлексии «Мои Soft-skills» (список компетенций)

- Коммуникация
- Самоорганизация
- Креативность
- Эмоциональный интеллект
- Кооперация
- Работа с информацией
- Стрессоустойчивость
- Критическое мышление

Образец 7.3. Лист обратной связи для проведения рефлексии «Моя компетентность и точки роста»

- ❖ Удивительно / Интересно
- ❖ Компетентность / Лёгкость
- ❖ Трудно / Сложно

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontsepsiya>.
2. Абрамова, Г.С., Степанович, В.А. Деловые игры. Теория и организация. Учебно-методическое пособие. – М.: Инфра-М, 2018. – 189 с.
3. Алипрантис, К.Д., Чакрабарти, С.К. Игры и принятие решений. – С.: ВШЭ (ГУ), 2016. – 544 с.
4. Белая, К.Ю. Педагогический совет и деловые игры в ДОО. – М.: Сфера, 2019. – 128 с.
5. Елфимова, И.Ф., Каруна, С.Н. Разработка бизнес-плана создания нового предприятия. Деловая игра. Учебно-методическое пособие. – Воронеж: ВГТУ, 2015. – 96с.
6. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб.: КАРО, 2006. – 368 с.
7. Лидерс, А.Г. Психологический тренинг со старшеклассниками и студентами / А.Г. Лидерс – М.: Этерна, 2009. – 416 с. – (Современная психология).
8. Методическая работа в системе дополнительного образования: материал, анализ, обобщение опыта: пособие для педагогов доп. образования / Сост. М.В. Кайгородцева. – Волгоград: Учитель, 2009. – 377 с.
9. Романова Л.М. Роль игры в процессе обучения [Электронный ресурс] / Новостной образовательный портал «Образование сегодня». – Режим доступа: http://lomonpansion.com/articles_2_3446.html.
10. Урок – деловая игра по информатике. 7-й класс. [Электронный ресурс] / 1 сентября: Открытый урок. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/602236/>
11. Учебные деловые игры как метод обучения информатике [Электронный

ресурс] / 1 сентября: Открытый урок. – Режим доступа:
<http://festival.1september.ru/articles/605006/>