**Волкова Валентина Алексеевна**

*учитель технологии НОУ "СОШ № 23", г Альметьевск*

**Деловая игра «Ателье мод расширяется».**

Разделы: Профессиональное самоопределение

***Цели урока:***

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

Познакомить учащихся выявить свои профессиональные интересы и склонности, 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 уроке учащиеся познакомились с профессиями связанные 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.

Какие Цели:

познакомиться с профессиями в ателье мод. (говорят дети)

2. Начало игры. Организационный момент. . Выбор жюри. Выбор ведущего.

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 урока. Заполнение карты самоконтроля учащихся.

**НАЧАЛО ИГРЫ**

1. *Вступительное слово ведущего*.
2. *слова учителя*.

Дорогие друзья, сегодня на уроке 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.

Слова учителя.

Позвольте представить компетентное жюри в составе: ... Представление жюри..

*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 форму.

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*.

Представить 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 на уроке команды………………………………………..  Оценка собственной работы на уроке…………………………………………………  Оценка организации урока……………………………………………………………..  Чтобы вы изменили в организации урока…………………………………………….. |

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Фирсов Е.Г. Экономика. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль “Академия развития”, 1998.

М. Бендюков, И. Соломин, Д. Чернейко. Ты и твоя профессия. Санкт-Петербург, ООО “Издательский дом “РОСТ”, 2001.