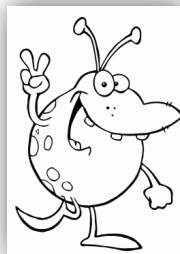


Цель игры

Игра служит для знакомства учащихся 7–9 классов (а в более усложненном варианте и для учащихся 10–11 классов) с основными структурными подразделениями различных предприятий и организаций, а также для выработки умения соотносить качества работника с требованиями профессий.



Условия проведения игры

Игра проводится с целым классом. Для проведения игры требуется обычная классная доска. По времени игра занимает около часа.

Процедура проведения игры

1 этап

Еще до того, как будет объявлено название игры, следует выбрать двух добровольцев на главные роли.

2 этап

Далее оглашается название игры и классу предлагается следующая инструкция: *«Планета Земля недавно установила контакт с другой цивилизацией. Начался период интенсивного изучения друг друга: наши специалисты летают на новую планету, а оттуда летят специалисты к нам. Представьте, что два специалиста-инопланетянина, изучающие профессии, прибывают на одно типичное земное предприятие (в организацию), чтобы не только понаблюдать за работой различных профессионалов, но, по возможности, самим попробовать некоторые земные профессии на себе, как бы «постажироваться». Посмотрим, насколько это получится у наших гостей из космоса. В роли инопланетян будут два наших добровольца, а все остальные – в роли руководителей различных служб предприятия. Что это за предприятие, мы определим с вами немного позже».*

3 этап

После этого все вместе (и «руководители», и «инопланетяне») уточняют, какое предприятие (или какую фирму) они хотели бы рассмотреть в игре. Ведущий выписывает название этого предприятия

на доске и обязательно уточняет, что именно производит это предприятие или что делает данная фирма.

4 этап

Далее участники вместе определяют, какие основные службы функционируют на данном предприятии. Ведущий может подсказать учащимся названия типичных подразделений: дирекция, планово-экономический отдел, бухгалтерия, отдел кадров, отдел маркетинга, отдел сбыта и снабжения, транспортная служба, охрана и т.п. Для удобства можно заготовить краткие игровые инструкции для руководителей подразделений, где указываются: *название подразделения, основные условия труда в нем, главные требования к типичному работнику*. Всего заготавливается 15-20 таких инструкций. Варианты кратких инструкций приводятся в Приложении 1.5.

Ведущему нужно учитывать интересы учащихся, их ориентацию на определенные профессии. В зависимости от профиля организации могут быть выделены: вычислительный центр, конструкторские отделы, конкретные производственные цеха и участки, а также склады, столовые, рекламные службы, административно-хозяйственные службы, пожарная охрана и даже социально-психологические подразделения.

Ведущий выписывает названия 10-15 таких подразделений на доске в таблице (пример заполненной таблицы для предприятия «Автомобильный завод» см. в Приложении 1.5).

Можно также отдельно представить основные структуры предприятия в виде несложной схемы, но на доске основные подразделения (и соответствующие профессии) обязательно должны быть представлены в виде перечня. Из-за ограниченного времени выписывается лишь то, что как-то заинтересует учащихся.

После этого двум главным игрокам («инопланетянам») предлагается выйти на 2-3 минуты в коридор и подумать над своим внешним обликом. По условию игры они внешне не должны сильно отличаться от жителей нашей планеты. Рост «инопланетян» не может превышать трех метров, а вес – не более 500 кг. Придумав свой облик, игроки должны будут затем быстро нарисовать его на доске (важные параметры: форма тела, его покров, расположение конечностей и органов чувств), и кратко прокомментировать некоторые свои особенности (основные достоинства и обязательно какие-то недостатки). Среди достоинств можно указать, например, *умение*

считать как ЭВМ, молниеносную реакцию, большую физическую силу, устойчивость к воздействию электрического тока и ядовитых химических веществ. Среди недостатков можно указать следующие: слабое зрение и слух, быстрая утомляемость и т.п.

5 этап

Пока «инопланетяне» готовятся в коридоре, ведущий с оставшимися игроками обсуждает, каким образом можно определить готовность инопланетных существ к работе на Земле. Для этого он быстро рисует на доске необычное существо и предлагает одному из учащихся представить себя на месте начальника службы нашего предприятия. Этот учащийся должен попытаться объяснить, сможет ли такое существо успешно трудиться в его службе.

6 этап

Далее приглашаются «инопланетяне», быстро рисуют свое изображение на доске, кратко комментируют то, что нельзя было отобразить на рисунке, а также отвечают на уточняющие вопросы. Ведущий должен проследить за тем, чтобы таких вопросов было немного, иначе игра превратится в сплошную пресс-конференцию.

7 этап

После этого игроки высказываются о пригодности стажеров-инопланетян к работе по земным профессиям.

Сначала говорят «руководители» подразделений. Порядок высказывания следующий:

- учащийся просит слова (поднимает руку, как это часто делается и на «взрослых» производственных совещаниях);
- называет свое подразделение (он выбирает его самостоятельно из перечня, записанного на доске);
- говорит, смогут ли «инопланетяне» работать по типичной для данного подразделения профессии, и обязательно объясняет, почему он так считает.

В таблице, начерченной на доске, напротив конкретных подразделений ставятся соответствующие знаки (например, если, по мнению «руководителя», «инопланетяне» не подходят для данной профессии, то ставится знак «-», а если подходят – «+», если мнение неопределенное – «?»).

Далее по этому поводу кратко могут высказаться и остальные игроки (насколько они согласны с доводами только что выступившего «руководителя»).

Только потом, в завершение, кратко высказываются и

«инопланетяне»: смогут они работать в качестве стажеров по рассматриваемой профессии или нет и почему. В таблице ставятся соответствующие знаки напротив конкретных подразделений (например, если, по мнению «инопланетян», они не подходят для данной профессии, то ставится знак «-», если подходят – знак «+», а если мнение неопределенное – знак «?»).

Свое мнение может высказать и ведущий, корректируя ошибочные представления учащихся. Но если их мнения и обоснования окажутся в основном верными, то ведущему лучше промолчать. Мнение ведущего также отмечается в отдельной колонке в таблице.

8 этап

Разобравшись с одной профессией, ведущий предлагает перейти к другому подразделению и просит кого-нибудь выступить в роли «руководителя» и т.д.

Обсуждение игры

Обычно за урок удастся рассмотреть около 7-10 профессий, что не так уж и мало, ведь в игре преследуется цель не только познакомить учащихся с подразделениями предприятия и типичными профессиями, но и научить их самостоятельно соотносить возможности работника с этими профессиями.

В заключении игры участники обсуждают, явилась ли в целом удачной стажировка «инопланетян» на Земле. Часто обнаруживается, что даже «инопланетяне» (сильно отличающиеся от обычных людей) все-таки пригодны для многих земных профессий.

Диагностические возможности игры

Такая игра для кого-то из участников может оказаться «вдохновляющим» условием для выбора тех профессий, в своей пригодности к которым у него были сомнения. Кому-то из ребят такая игра поможет скорректировать представления о характере самой работы и требованиях к работнику.

Типичные трудности

Необычная игровая инструкция, а главное, использование необычных «возможностей» привносят в занятие дополнительный интерес и интригу. Поэтому, если в ходе игры будут возникать шутки и смех, следует отнестись к ним с пониманием, ведь сама игра провоцирует воображение. Спокойнее надо относиться и к ситуации,

когда главные игроки («инопланетяне»), «хохмы ради» изобразят на доске несколько нелепое существо, поскольку вполне может оказаться, что и для него подойдут некоторые профессии. Естественно, все эти шутки должны касаться представленных образов, «инопланетян» и существующих земных профессий, но не должны быть направлены на личности самих главных участников. Ведущий должен обязательно следить за этим.

Одним из сложных моментов игры может оказаться ситуация, когда учащиеся проявят некоторую пассивность, и не будут стремиться выступать в роли «руководителей» подразделений. Ведущий может использовать для предотвращения этого следующие приемы:

- Уважительно обращаться к конкретным учащимся по именам и отчествам, например, «а что нам скажет Иван Иванович, начальник транспортного цеха?»

- Не «застрывать» на каком-то подразделении, если оно не вызывает интереса у учащихся.

- Если ведущий все-таки считает, что данное подразделение обязательно надо обсудить, то он сам может выступить в роли «временного руководителя (ВРИО)» и т.п.

Приложение 1.5

Пример заполненной таблицы для предприятия «Автомобильный завод»

Подразделения автомобильного завода	Мнения инопланетян	Мнения класса	Мнение ведущего игры
Цех сборки автомобилей	+	+++--	?
Испытательный полигон	+?	+++	+
Отдел технического контроля	+	+	+
Отдел маркетинга	+		+
Планово-экономический отдел	+	+	+
Администрация предприятия	-?	--?	?
Бухгалтерия	+	+	+
Охранное подразделение	+	++?	+
Столовая	-?	?---	-

Примеры карточек, содержащих краткую информацию о различных подразделениях предприятия

Планово-экономический отдел

Осуществляет экономический анализ хозяйственной деятельности организации, разрабатывает мероприятия по обеспечению режима экономии, повышению эффективности работ, выявлению резервов, более рациональному использованию всех видов ресурсов. Работа проходит в обычных помещениях за столом. Основной предмет труда – числа, формулы, таблицы, графики, картотеки, отчеты. В процессе работы активно используется компьютер, микрокалькулятор. Основной работник – экономист. Он должен быть аккуратным, ответственным, уметь быстро считать, анализировать большой объем информации, знать производство. Препятствовать эффективности профессиональной деятельности экономиста будет отсутствие математических и аналитических способностей, быстрая утомляемость, импульсивность, вспыльчивость, небрежность и рассеянность.

Транспортный отдел

Занимается перевозкой различных грузов и людей на территории предприятия и за его пределами на грузовых автомобилях, заводских автобусах, а также на автопогрузчиках и автокарах. Основной работник – водитель. Он должен знать автотранспортную технику, правила движения, иметь развитое пространственное мышление, быструю реакцию, а главное, - быть осторожным и ответственным. Препятствовать эффективности профессиональной деятельности будет эмоциональная неустойчивость, агрессивность, быстрая психическая утомляемость, рассеянность. Особые требования предъявляются к психическому здоровью, а также к остроте зрения и слуха.

Опытно-конструкторское бюро (ОКБ)

Создает новые образцы продукции и совершенствует уже выпускаемые. Работать приходится за кульманом в обычных помещениях. Иногда работа проходит за столом, реже – на специальных опытных участках при сборке новых образцов. Основной работник – чертежник-конструктор. Он должен быть очень аккуратным, уметь чисто и грамотно делать чертежи, иметь развитое техническое мышление. Особые требования – к зрению, точности движения рук.

Отдел маркетинга

Занимается изучением спроса на продукцию предприятия среди различных групп населения, а также разработкой стратегии продвижения продукта. Ищет покупателя, определяет, во сколько оценить свой товар, какую рекламу использовать. Следит за всеми новыми разработками, а также прогнозирует тенденции на рынке. Основной работник – маркетолог. Он должен быть стрессустойчивым, уметь быстро налаживать контакты, убеждать, иметь развитое аналитико-логическое мышление, хорошую память и внимание. Препятствовать успешной работе будут такие черты характера, как безынициативность, низкий уровень общительности.