**Описание практики «П.А.З.Л.»**

**Название и форма практики:** длительная досуговая игровая программа «П.А.З.Л.» (Профессионализм. Аналитика. Знания. Лидерство).

**Адресат практики:** команды учащихся 8-11 классов общеобразовательных школ Красногвардейского района в составе 5-7 человек.

**Сроки реализации практики:** три-четыре месяца.

**Обоснование актуальности практики**: для учащихся 8-11 классов сознательный подход к выбору профессии становится приоритетным.

Среди множества профессий, о которых в той или иной мере учащиеся получают информацию в школе, от родителей, из интернета, в меньшей степени говорится о предпринимательстве. Тем не менее, слово «предприниматель» на слуху и, как показывает опыт, оно у учащихся ассоциируется с достатком, успешностью, с «хорошей жизнью». Как и всякая профессия или дело, которым занимается человек, предпринимательство требует понимания ситуации, с которой может столкнуться начинающий работник, понимание возможных рисков. Проба себя в разных игровых ситуациях позволяет более осмысленно подойти к профессиональному самоопределению.

**Психолого-педагогическое обоснование практики:**

Командная деловая игра, формат которой выбран для длительной досуговой программы «П.А.З.Л.», является одним из эффективных форматов в работе со старшими подростками, т.к. это возраст, когда у подростков активно формируется умение разбираться в поступках и отношениях между людьми, умение анализировать, оценивать свою деятельность. Подростки стремятся быть самостоятельными и взрослыми, стремятся добиться успеха — и в своих глазах и во мнении окружающих. Для подростков характерно бурно развивающееся самосознание, обостренное чувство собственного достоинства.

Предлагаемая игра создает ситуации, в которых учащиеся могут проявить свои коммуникативные и творческие способности, умение находить и отбирать информацию, проявить самостоятельность при выполнении заданий, оценить, проанализировать свое участие, свой вклад в общее дело.

**Обоснование новизны практики (элементов практики):**

В ходе игры используются видоизменные, но достаточно известные игровые приемы. В то же время подход к оцениванию результатов игры имеет элемент новизны. Работа команды оценивается по двум категориям:

* по результатам выполненных заданий. Жюри ставит баллы.
* по наблюдениям за работой команды на очных встречах. Находчивость, предприимчивость, инициативность, взаимная поддержка оценивается специальной денежной единицей – «БизнесоКопейка».

Таким образом, команда может получить диплом победителя за хорошо выполненные задания. И команда, получившая наибольшее количество «БизнесоКопеек» может получить специальный диплом «Лучшая фирма игры «П.А.З.Л.», которым отмечается наиболее слаженная и творческая команда.

Опыт показывает, что это не всегда одна и та же команда. Тем самым подросткам показывается, что успех приходит и к тем, кто честно, добросовестно трудится, и к тем, кто в свою работу привносит творчество, инициативу, кто умеет сотрудничать и быть предприимчивым. Оценка результата бывает разная – успех не однозначен.

**Цель и задачи практики:**

Формирование у учащихся представлений о работе в профессиональной команде.

**Содержание практики:**

*Сюжетный ход игры:* команды представляют себя некой фирмой, выбирают сферу деятельности и продумывают начальные действия по «раскрутке» фирмы. Для этого командам предстоит собрать информацию о выбранной сфере деятельности, создать рекламный видеоролик, выбрать пути реализации предполагаемой продукции, представить портфолио фирмы, презентовать себя как фирму, готовую выйти «в большой мир бизнеса».

На каждой встрече команды получают фрагмент пазла. В конце игры у участников складывается пазл из основных компонентов успешности в мире предпринимательства (бизнеса) – это профессионализм, умение анализировать, знания и умение проявлять лидерские качества.

Портфолио, в которое команды сложат свои наработки, заработанные «БизнесоКопейки», это и есть Start-up, т.е. то, что «запускает» работу начинающей фирмы.

В течение программы участники встречаются на четырех очных играх, три из которых требуют предварительной подготовки.

*Первая встреча*

*Задачи:*

* мотивировать, заинтересовать учащихся идеей и содержанием игры;
* создать условия для проявления творческого потенциала учащихся и умений работать в команде.

*Содержание*

Командам предлагается представить себя некой фирмой, выбрать сферу деятельности (автопром, текстильная промышленность, молочная промышленность и т.д.), придумать название, разработать логотип, слоган, характерный для деятельности фирмы в выбранной сфере, предположить, какие специалисты потребуются для «раскрутки» фирмы, и рассказать о своей фирме. По завершению встречи команды получают первый фрагмент пазла – с буквой «П» и задание создать рекламный видеоролик.

*При подготовке ко второй встрече* организаторы игры проводят обучение команд с приглашением специалистов по созданию и отбору содержания для рекламных видеороликов.

Учащиеся знакомятся с профессиями: сценариста, оператора, дизайнера, художника, а также с профессией менеджера (руководителя, управляющего).

Учащиеся самостоятельно распределяют между собой обязанности. В отведенные сроки собирают, анализируют, отбирают информацию о предполагаемой сфере деятельности, снимают рекламный ролик. Таким образом, у учащихся развиваются навыки работы с информацией, умения работать в команде.

*Вторая встреча*

*Задачи:*

* развивать умения работы в команде;
* развивать умения презентовать свою работу.

*Содержание*

Команды-фирмы представляют и показывают свои рекламные видеоролики.

После показа команды получают задания для подготовки к третьей встрече:

* из предоставленного организаторами материала выбрать одну из форм сбыта продукции, выпускаемой их придуманной фирмой (оптовая, розничная, интернет и т.п.) и подготовить рассказ об основаниях выбора, о плюсах и предполагаемых рисках;
* приготовить вопросы разной степени сложности для команды-конкурента по заданию организатора игры.

По завершении второй встречи команда получает следующий фрагмент пазла с буквой «А».

*При подготовке к третьей встрече* команды самостоятельно изучают материалы по выбранной форме сбыта своей продукции и готовят выступление-рассказ, формулируют вопросы для команды-конкурента.

*Третья встреча*

*Задачи:*

* развивать умения работы в команде;
* создать условия для развития коммуникации, находчивости, инициативности.

*Содержание*

В ходе игры команды отвечают на вопросы команд-конкурентов и рассказывают о предполагаемых путях сбыта продукции их фирмы.

Команды получают фрагмент пазла с буквой «З» и новое задание – подготовить презентацию своей фирмы.

*Четвертая встреча*

*Задачи:*

* развивать умения работы в команде;
* развивать умения творчески провести презентацию.

*Содержание*

Команды презентуют свою фирму, предъявляют эксперту портфолио фирмы.

Команды получают последний фрагмент пазла с буквой «Л».

На этой встрече подводятся итоги игры. Командам вручаются Диплом победителя за наиболее хорошо выполненные задания и Диплом лучшей фирмы в игре «П.А.З.Л.» за наибольшее количество набранных «БизнесоКопеек».

Ведущий игры акцентирует внимание учащихся на составляющих успешности фирмы:

* чем бы ты ни занимался, относись к своему делу профессионально;
* умей анализировать создавшиеся ситуации;
* стремись больше знать;
* проявляй инициативу, творчество, лидерские качества.

**Условия реализации практики:**

* кадровые: педагог-организатор игры; классный руководитель, помогающий учащимся при подготовке, специалисты по созданию рекламных видеороликов, руководитель реально работающей фирмы;
* материально-технические: учебный кабинет с легко трансформируемой мебелью или актовый зал; мультимедийная установка, звуковые колонки, микрофоны;
* методические: сценарии отдельных этапов (игр), дидактические средства (презентации, карточки и пр.), листы экспертов к каждой игре, консультативная помощь на протяжение всей игры, оказываемая организаторами;
* временные: середина учебного года, начало или середина учебной недели. Длительность каждой очной игры до полутора часов.

**Наличие социального партнерства в реализации практики**

* «Издательский Дом «МIРЪ»

**Аппробация и дессиминация опыта**

Программа аппробирована во ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской» в 2018-2019 уч. г.

**Результативность практики**

Опросы учащихся и отзывы учителей показывают, что обучающиеся получают представление о мире бизнеса, о работе в профессиональной команде. Игра создает условия для сплочения игроков, проявления их творчества и инициативы.

**Информационные источники:**

1. Веснин В.Р. Менеджмент в вопросах и ответах: Учебное пособие. -М.: Проспект, 2012. -176 с.
2. Кадырова М.К., Абдувахобова Д.Э., Журакулова С.Т. Особенности периода взросления подростка // Молодой ученый. — 2016. — №3. — С. 999-1002. — URL https://moluch.ru/archive/107/25834/ (дата обращения: 10.04.2019).Праздник под созвездием игры.
3. Сборник сценарных игровых программ и праздников / ред.-сост. И.М. Карелова. –Выпуск 2. –СПб.: Специальная литература, 2004. -126 с.