

Игра «На работу в будущее»

Зайцева Ирина Викторовна, (Zayceva Irina Viktorovna), учитель начальных классов

izaizeva@mail.ru

89275553213

Кочелаева Елена Равильевна (Kochelaeva Elena Ravilevna), учитель информатики

89086162913

kochelaeva.elena@yandex.ru

Лазарева Людмила Мухединовна (Lasareva Ludmila Muxedinovna), учитель русского языка и литературы

lazareva_1972@mail.ru

89093729235

МБОУ г.Астрахани «Гимназия №3»

г.Астрахань пл.Шаумяна, строение 1а

Аннотация: настольная игра - инструмент, обеспечивающий межпредметное взаимодействие, направлена на формирование компетенций 4К, знакомство с новыми профессиями, рассчитана на подростковую аудиторию.

Ключевые слова: надпредметные навыки, межпредметное взаимодействие, 4к-компетенции, эмоциональный интеллект, мотивация, сити-фермер, онлайн доктор, профессии будущего, профориентация.

Текст статьи

Будущее любого человека связано с его профессией. Какую профессию выбрать? Лучшие эксперты страны считают, что к 2020 году многие популярные профессии уйдут в прошлое, потеряют актуальность. Возникают инновационные технологии, требующие абсолютно новых профессий. Поэтому уже сегодня вам нужно готовиться к предстоящим изменениям. Игровые технологии – это эффективный образовательный инструмент, с помощью которого можно подготовить школьников к грядущим изменениям на рынке труда. Инструментом для знакомства с новыми профессиями будет Атлас новых профессий [1]. Игра «На работу в будущее» познакомит с новыми

профессиями, которые появятся уже через 10-15 лет, например, онлайн доктор, медиаполицейский, сити-фермер, режиссер индивидуальных туров и другие, о которых рассказано в Атласе.

Цель: познакомить с профессиями будущего.

Задачи: создать методический тренажёр, который обеспечит межпредметное взаимодействие и будет способствовать развитию 4к-компетенций и эмоционального интеллекта, формированию мотивации выбора в сфере профессий будущего.

Возраст игроков: 10-13 лет.

Количество игроков: 4 - 6 игроков.

Примерное время игры: 20 минут.

Игра содержит три комплекта карточек:

- карточки с названиями и описанием профессий будущего и необходимыми надпредметными навыками (рисунок 1: карточки профессий):



Рисунок 1

- карточки с формируемыми предметными умениями (рисунок 2: карточки умений):

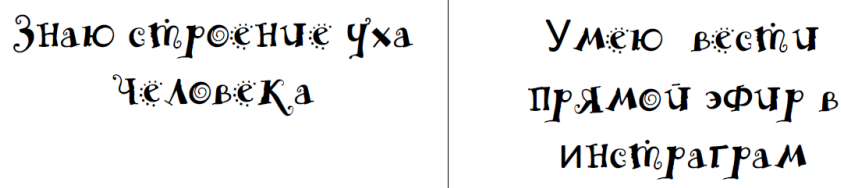


Рисунок 2

- карточки эмоций (рисунок 3: карточки эмоций):

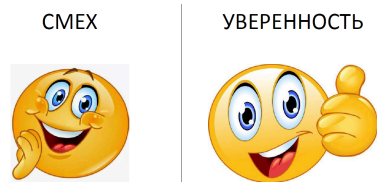


Рисунок 3

Ход игры

Работа будущего – это мир сложный, наполненный гибкими решениями, он настраивает нас на постоянную готовность к переменам.

Ведущий (работодатель) не глядя выбирает 3 карточки из комплекта №1, придумывает легенду, в которой обосновывает, зачем ему как работодателю необходимы специалисты этих профессий. Например, ведущий вытащил три карточки профессий: он-лайн доктор, космический юрист, режиссер индивидуальных туров. Возможная легенда ведущего: «Через неделю мы заселяем новый жилой комплекс на Марсе. Инфраструктура пока слабо развита. Для новосёлов необходимо предоставить услуги он-лайн доктора, который поможет им справиться акклиматизацией, режиссёра индивидуальных туров, который сможет лично разрабатывать и проводить туры для конкретных клиентов и космический юрист, способный разрешать конфликты на другой планете.»

Игроки (соискатели на определённую должность) не глядя выбирают по 3 карточки из комплекта №2, одну карточку из комплекта №3.

Цель игрока: устроиться на работу, аргументированно убедив работодателя в том, что специалист с такими умениями ему необходим и что именно он достоин получить эту должность. Аргументацию сопровождает доставшейся ему эмоцией. Например, игрок 1 вытащил предметные умения: «знаю таблицу умножения», «хорошо играю в компьютерные игры», «умею разбирать слова по составу». Вариант его речи на соискании: «Так как я хорошо и часто играю в компьютерные игры, это подразумевает моё постоянное присутствие в сети, то есть клиент всегда меня застанет он-лайн. Умение разбирать слова по составу поможет мне сразу увидеть корень проблемы! А в сложных случаях мне придет на помощь знание таблицы умножения. Задав пару

вопросов по таблице умножения больному, я смогу четко понять, насколько успешно прошла его акклиматизация».

Игрок, успешно выдержавший испытание и принятый на работу, считается победителем.

Примечание: предлагаемые комплекты карточек могут быть дополнены в соответствии с Атласом новых профессий и формируемыми в школе умениями.

Что обсудить с учениками по итогам игры?

Какие hard skills навыки нужны для конкретной профессии?

На каких предметах вы их можете развить?

Что помогло и что мешало достичь результата?

Список литературы

1. Атлас новых профессий URL:

[https:// atlas100.ru](https://atlas100.ru) (Дата обращения: 18.01.2020).