

Приложение № 8  
к образовательной программе  
«Страна железных дорог»

**СЦЕНАРНЫЕ ПЛАНЫ  
ИГР НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАЦИИ**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

<b>I. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КОМАНДООБРАЗУЮЩЕЙ ИГРЫ «НАРИСУЙ ВСЕЙ КОМАНДОЙ».....</b>	<b>3</b>
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	4
2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КОМАНДООБРАЗУЮЩЕЙ ИГРЫ «НАРИСУЙ ВСЕЙ КОМАНДОЙ» .....	6
<b>II. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ТЕСТА «ПСИХОГЕОМЕТРИЯ» .....</b>	<b>9</b>
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	10
2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ТЕСТА «ПСИХОГЕОМЕТРИЯ».....	12
<b>III. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ СТРАНЫ».....</b>	<b>16</b>
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	17
2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ»	19

**I. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КОМАНДООБРАЗУЮЩЕЙ  
ИГРЫ «НАРИСУЙ ВСЕЙ КОМАНДОЙ»**

Возраст учащихся: 14 – 17 лет

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Техники, направленные на развитие компетенций командообразования (тимбилдинг), применяется с целью создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы заимствована из мира спорта и стала активно внедряться в практику менеджмента в 60 - 70 годы XX века. Командообразование является перспективной моделью корпоративного менеджмента, отражающей полноценное развитие компании, и зарекомендовало себя как один из наиболее эффективных инструментов управления персоналом. Работа в команде позволяет раскрыть потенциал каждого участника и повысить продуктивность деятельности организации.

Предлагаемая игра позволяет поддержать или создать дружеские отношения в коллективе, наладить взаимодействие между учениками, быстро познакомить участников игры вне зависимости от возраста, снять напряженную эмоциональную атмосферу.

Игра простая в освоении, по опыту проведения, отлично подходит для прокачки команды (класса) перед проектной, учебной деятельностью.

**Категория участников:** ученики 8-11 классов (от 14 лет), возможно участие разновозрастных групп.

**Рекомендуемое количество участников:** участники делятся на команды в начале игры, с минимальным количеством участников – 6 человек. Размер команды может быть увеличен до 10 человек. От количества команд зависит и количество участников. На одного ведущего желательно не более 4-х команд.

**Продолжительность игры:** 40 – 45 минут;

**Цель игры:** Развитие компетенций организации рабочего процесса, командной работы и взаимовыручки, эффективной коммуникации. Позиционирование компании как организации ориентированной на командную работу.

**Задачи:**

определить команды для дальнейшей работы;

распределить рабочие инструменты;

определить цель для каждой команды;

выделить время на обсуждение рабочего процесса.

**Оборудование для ведущего** (в зависимости от наличия оборудования - разные возможности для проведения):

**Вариант 1:** Интерактивная доска или экран, проектор, ноутбук/ПК, флипчарты по количеству команд. Ведущий демонстрирует презентацию, переключая слайды, комментирует этапы игры и действия участников.

**Вариант 2:** Доска, мел или маркеры. Ведущий обозначает на доске необходимые элементы для проведения игры, далее дает речевые инструкции участникам.

**Вариант 3:** Флипчарт, бумага, маркеры, распечатанная презентация. Ведущий на флипчарте обозначает, важные элементы игры и далее проводит в речевом режиме инструктирование участников игры.

**Вариант 4:** Бумага А4, маркер, распечатанная презентация. Ведущий расклеивает бумагу на не доступные участникам плоскости и далее сопровождает устными комментариями.

**Необходимые материалы для участников:** карточка инструмента (выдается ведущим), карандаш или ручка.

**2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КОМАНДООБРАЗУЮЩЕЙ ИГРЫ  
«НАРИСУЙ ВСЕЙ КОМАНДОЙ»**

Этап игры	Время в минутах	Содержание	Действия		Устные комментарии ведущего
			Вариант 1	Вариант 2,3,4	
1 этап. Вводная часть.	1	Самопрезентация ведущего (имя, должность, образование, место работы, кратко о работе). Запуск презентации	Слайд 1		Здравствуйте, меня зовут .... Обращайтесь ко мне по имени, я работаю ... (должность). Занимаюсь ... (обеспечиваю ... производственные процессы, помогаю сотрудникам делать ...), работаю на ... предприятии...
	1	Обозначение цели игры.	Слайд 1		Цель игры – создать дружелюбную, рабочую атмосферу в команде.
	1	Краткий рассказ о тесте, истории его создания	Слайд 1		Сегодня мы с вами проедем нелегкий путь создания мини проекта. Вы поймете, что участие каждого вносит свой вклад в общее дело и общий результат. От каждого из вас будет зависеть, что за продукт вы получите в конце.
2 часть. Основные правила, подготовка	2	Старт игры.	Слайд 2	Ведущий пишет время, которое отводится командам на их формирование	Пришло время поделиться на команды. В каждой команде должно быть от 6 до 10 человек. И познакомиться, если вы еще не знакомы.
	2	Ведущий раздает инструменты выполнения рисунка.	Слайд 3	Ведущий рисует все три линии, объясняя их функционал.	Сейчас я вам раздам карточки, это ваши инструменты которыми вы будете создавать свой проект. На карточке нарисована одна из трех линий – горизонтальная, вертикальная и дуга (карточки распределяются между командами хаотически). Прошу не путать вертикальные и горизонтальные линии. Ваша задача за четыре минуты нарисовать «Поезд своей мечты» пользуясь только этими линиями.

3 этап. Проведение игры.	2	Ведущий рассказывает содержание слайдов.	Слайд 4	Ведущий, опираясь на распечатанную презентацию, рассказывает о правилах первого раунда.	По правилам игры каждый участник может рисовать только свою линию и в свою очередь. Вы выстраиваетесь в очередь не видя самого процесса изготовления, флипчарт будет от вас отвернут. Вы увидите в каком состоянии ваш проект только в свою очередь. Нарисовав свою линию, вы отходите, передавая следующему участнику очередь. После того как все участники вашей команды сделали свой ход, вы снова можете подойти к флипчарту. И последнее правило – изготовление должно происходить в полной тишине. Вам будет дано время на обсуждение процесса изготовления вашей картины. Но во время обсуждения запрещено рисовать, вы должны договориться без использования изображений.
	4	Обсуждение команд	Слайд 4	Ведущий готов к отсчету времени, например на своем телефоне	Итак, сейчас вы можете приступить к обсуждению. По истечении 4-х минут у вас должна воцариться полная тишина и каждая команда должна выстроиться в очередь перед своим флипчартом. (ведущий кликает на слайд и синий круг под словом «Обсуждение» начинает таять, по истечению 4-х минут он станет красным, что будет обозначать – конец обсуждения команд).
	4	Процесс изготовления рисунка первого раунда	Слайд 4	Ведущий готов к отсчету времени, например на своем телефоне	Теперь по истечении 4-х минут у вас должен получиться рисунок «Поезда вашей мечты». Время пошло! (ведущий кликает на слайд и синий круг под словом «Рисование» начинает таять, по истечению 4-х минут он станет красным, что будет обозначать – конец изготовления)
	5	Объяснение результатов деятельности команд	Слайд 4	Ведущий раздает рисунки каждой команде	Теперь каждая команда по очереди должна рассказать всем остальным, что же в итоге у них получилось и почему именно этот поезд, «Поезд мечты».

	2	Вводная на второй раунд	Слайд 5	Ведущий, опираясь на распечатанную презентацию, рассказывает о задачах второго раунда.	Теперь переходим ко второму раунду. Итогом этого раунда должен являться плакат, на котором будет изображено предупреждение о недопустимости нарушения одного из правил безопасного поведения на железной дороге. Часть этих правил сейчас изображено на слайде.
	4	Обсуждение команд	Слайд 6	Ведущий готов к отсчету времени, например на своем телефоне	Итак, сейчас вы снова можете приступить к обсуждению. По истечении 4-х минут у вас должна воцариться полная тишина и каждая команда должна выстроиться в очередь перед своим флипчартом. (ведущий кликает на слайд и синий круг под словом «Обсуждение» начинает таять, по истечению 4-х минут он станет красным, что будет обозначать – конец обсуждения команд).
	4	Процесс изготовления рисунка второго раунда	Слайд 6	Ведущий готов к отсчету времени, например на своем телефоне	Теперь по истечении 4-х минут у вас должен получиться плакат «Правило поведения на железной дороге». Время пошло! (ведущий кликает на слайд и синий круг под словом «Рисование» начинает таять, по истечению 4-х минут он станет красным, что будет обозначать – конец изготовления)
	5	Объяснение результатов деятельности команд	Слайд 6	Ведущий раздает рисунки каждой команде	Теперь каждая команда по очереди должна рассказать всем остальным, что же в итоге у них получилось и почему именно этот плакат должен предостеречь людей от нарушения правил.
4 этап. Заключительная часть.	2	Ответы на вопросы, подведение итогов, завершение игры.	Слайд 7		Сегодня вы в своих командах смогли пережить опыт разработки настоящего проекта, со своими целями и задачами, трудностями и прорывными решениями. Удачи вам в ваших дальнейших делах!



## **II. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ТЕСТА «ПСИХОГЕОМЕТРИЯ»**

Возраст учащихся: 14 – 17 лет

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Психогеометрический тест – это проективная методика исследования личности, которая была представлена в 1978 году, в США, автором Сьюзан Деллингер, специалист по социально-психологической подготовке управленческих кадров. В России методика адаптирована Алексеевым А.А. и Громовой Л.А.

Предлагаемый тест позволяет мгновенно определить форму или тип личности, дать характеристику личных качеств и особенностей поведения человека на понятном языке, составить сценарий поведения для каждой формы личности.

Тест простой, быстрый, по некоторым оценкам, точность диагностики с помощью психогеометрического метода достигает 85%. Тест поможет учащимся определиться с будущей профессией, расширить осведомленность о направлениях деятельности работников компании.

**Категория участников:** ученики 8-11 классов (от 14 лет).

**Рекомендуемое количество участников:** так как тест предполагает саморефлексию участника теста, количество участников не ограничено. Возможно проведение онлайн. Для более глубокого разбора результатов теста количество участников может равняться величине стандартного класса: 25-30 человек.

**Продолжительность игры:** 25 – 30 минут.

**Цель применения теста** в рамках профессионального ориентирования или навигации – это определение общего психотипа личности и в соответствии с этим определение сферы, в которой следует искать профессию или выбирать должность.

**Задачи:**

Определить особенности личности через определение формы психотипа.

Определить сферы, в которых можно искать профессии, специальности, должности для профессионального самоопределения.

Соотнести с профессиями и должностями, существующими в компании.

Сориентировать школьников в сторону привлекательности работы в компании.

**Оборудование для ведущего** (в зависимости от наличия оборудования разные возможности для проведения):

**Вариант 1:** Интерактивная доска или экран, проектор, ноутбук/ПК. Ведущий демонстрирует презентацию, переключая слайды, комментирует этапы тестирования и действия участников.

**Вариант 2:** Доска, мел или маркеры. Ведущий обозначает на доске необходимые элементы для проведения теста, далее дает речевые инструкции участникам.

**Вариант 3:** Флипчарт, бумага, маркеры, распечатанная презентация. Ведущий на флипчарте обозначает важные элементы теста и далее проводит в речевом режиме инструктирование тестируемых.

**Вариант 4:** Бумага А4, маркер, распечатанная презентация. Ведущий рисует символы для тестирования на лист бумаги, демонстрирует их группе тестируемых, и далее сопровождает устными комментариями.

**Необходимые материалы для участников:** лист бумаги, карандаш или ручка.

## 2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ТЕСТА «ПСИХОГЕОМЕТРИЯ»

Этап теста	Время, мин	Содержание	Действия		Устные комментарии ведущего
			Вариант 1	Вариант 2,3,4	
1 этап. Вводная часть.	1	Самопрезентация ведущего (имя, должность, образование, место работы, кратко о работе). Запуск презентации	Слайд 1		Здравствуйте, меня зовут .... Обращайтесь ко мне по имени, я работаю ...(должность). Занимаюсь ...(обеспечиваю ... производственные процессы, помогаю сотрудникам делать ...), работаю на ... предприятии...
	1	Обозначение цели тестирования.	Слайд 2		Цель тестирования – помочь определиться, в какой области деятельности искать свою будущую профессию, специальность или должность в соответствии со склонностями или типом личности.
	1	Краткий рассказ о тесте, истории его создания	Слайд 3		Тест называется «Психогеометрия». Он очень простой, так как все мы изучаем геометрию. Это метод исследования личности, предложенный американским специалистом по подготовке управленческих кадров Сьюзан Деллингер в 1978 году. Сейчас она широко используется при подборе персонала в разных странах. Этот тест позволяет быстро определить форму или тип личности, дать характеристику личных качеств и особенностей поведения. Также тест определяет профессиональные предпочтения.
2 этап. Проведение теста.	2	Старт теста.	Слайд 4	Ведущий рисует фигуры на доске или листе бумаги и предъявляет участникам тестирования	Выберите из фигур ту, которая первой привлекла Вас, запишите ее название под №1. Теперь пронумеруйте оставшиеся четыре фигуры в порядке вашего предпочтения и запишите их названия под соответствующими номерами. Итак, самый трудный этап работы закончен.
	2	Ведущий ждет, когда участники закончат нумеровать от 1 до 5 все фигуры.			Какую бы фигуру Вы ни поместили на первое место, это - Ваша фигура или субъективная форма. Она дает возможность определить Ваши главные, доминирующие черты характера и особенности поведения.

3 этап. Анализ результатов.	1	Ведущий рассказывает содержание слайдов.		Ведущий, опираясь на распечатанную презентацию, рассказывает об особенностях типов личности	Может оказаться, что ни одна фигура Вам полностью не подходит. Тогда вас можно описать комбинацией из двух или даже трех форм. В тесте приведены сферы профессий, которые предпочтительны для геометрических выборов.
	2	Объяснение результатов теста	Слайд 5, 6	Ведущий может продемонстрировать распечатанный слайд 5	Если вы выбрали фигуру «квадрат», ваши сильные стороны: вы неутомимый труженник, систематизируете по полочкам всю информацию, эрудит, прекрасный техник или администратор, больше внимание уделяете процедурам и тонкостям. Сила «Квадрата» в запланированности и упорядоченности, выносливости, терпении и методичности. Есть ограничения: квадрат лишен оперативности, вязнет в деталях, эмоционально сдержан, не слишком эффективен в ситуациях неопределенности. Подойдут профессии и должности: администратор, инженер по качеству, управляющий складом, программист, электроник, электромеханик, технолог.
	2	Объяснение результатов теста	Слайд 7, 8	Ведущий может продемонстрировать распечатанный слайд 7	Если вы выбрали фигуру «треугольник», ваши сильные стороны: Лидерство, Способность концентрироваться на главной цели, Энергичность, сильная личность, честолюбие, Глубокий и быстрый анализ ситуацию, Быстрое обучение, Сильная прагматичность, высокая ориентация на результат и эффективное решение. Ограничения: эгоцентризм, соперничество, категоричность. Должности, профессии, которые подойдут - командиры среднего звена: старший дорожный мастер, старший электромеханик, машинист-инструктор, руководитель отдела, старший осмотрщик вагонов, руководитель предприятия, службы, дирекции, дороги, компании, страны.
	2	Объяснение результатов теста	Слайд 9, 10	Ведущий может продемонстрировать распечатанный	Если вы выбрали фигуру «прямоугольник», ваши сильные стороны: как Символ развития, перехода и изменений, Находится в поиске лучшего, Любознательность и живой интерес, Смелость,

				слайд 9	открытость для новых идей, ценностей, способов мышления. Ограничения: непоследовательность, непредсказуемость, доверчивость, внушаемость. Особенности: такие фигуры временные, как правило, и трансформируются в следующие по порядку фигуры, стоящие на 2 месте рисунка теста. Должности, профессии, которые подходят - любые, связанные с постоянным поиском новых решений, методов, путей.
2	Объяснение результатов теста	Слайд 11, 12	Ведущий может продемонстрировать распечатанный слайд 11	Если вы выбрали фигуру «круг», ваши сильные стороны: Для вас наивысшая ценность – люди, Успешность в межличностных отношениях, Сплоченный рабочий коллектив, Хорошие коммуникаторы и слушатели, Развитая эмпатия или способность чувствовать настроение другого человека, прекрасно читают обман, высокая интуиция. Ограничения: не лучшие организаторы и управленцы, избегание конфликтов, неумение проводить непопулярные или жесткие решения. Должности, профессии, которые хороши – все помогающие профессии, например, консультант, психолог, специалист по управлению персоналом, инженер по обучению, оператор, дежурный по депо, нарядчик локомотивных бригад, бригадир, командир среднего звена.	
2	Объяснение результатов теста	Слайд 13, 14	Ведущий может продемонстрировать распечатанный слайд 13	Если вы выбрали фигуру «зигзаг», ваши сильные стороны: идеализм, мечтательность, высокая креативность, экспрессивность, эксцентричность, яркость, синтетический стиль мышления, оригинальное мышление, инакомыслие, остроумие, развитое эстетическое чувство. Ограничения: язвительность, конфликтность, эпатажность, непрактичность, наивность. Должности, профессии, которые помогут раскрыть ваш потенциал: инженер-конструктор, дизайнер, оформитель, художник и т.п.	

	1	Объяснение результатов теста	Слайд 15		2-я фигура означает дополнение к вашим чертам характера, также может символизировать людей, с которыми проще всего взаимодействовать, дружить, понимать лучше других.
	1	Объяснение результатов теста	Слайд 16		Последняя , 5-я фигура указывает на форму человека, взаимодействие с которым будет представлять для Вас наибольшие трудности.
4 этап. Заключительная часть.	2	Ответы на вопросы, подведение итогов, завершение теста.	Слайд 17		Сегодня мы с вами познакомились с тестом, который показал наши с вами предпочтения в общении с людьми и может указывать на наиболее удачный выбор сферы профессии, специальности или должности. При выборе работы или дальнейшего обучения рекомендую учитывать данную информацию, быть успешным в своей профессиональной жизни.

**III. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ДЕЛОВОЙ ИГРЫ  
«ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ СТРАНЫ»**

Возраст учащихся: 14 – 17 лет



## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Деловая игра для учащихся средних и старших классов средней школы «Железные дороги страны».

**Цель проведения:** Повышение привлекательности компании Российские железные дороги как перспективного работодателя через вовлечение учащихся в решение производственных задач «условных» железных дорог.

### **Задачи:**

Знакомство с содержанием процессов реальной деятельности компании, в частности, особенностей перевозок грузов и достижения экономического результата.

Повышение креативности учащихся через воссоздание визуальной картины проблемной ситуации на «условных» железных дорогах.

Развитие навыков коммуникации в рамках необходимости проводить переговоры между представителями условных железных дорог.

Тренировка навыков работы в команде в условиях соревнования между условными железными дорогами в получении экономического результата перевозок грузов.

Обучение навыкам самоанализа, осознания своих сильных сторон, применения их в разных ситуациях, понимания необходимости развития менее успешных навыков.

### **Ожидаемый эффект:**

Повышение лояльности учащихся к компании, понимание своих сильных сторон и деловых навыков, которые необходимо развивать.

### **Оборудование:**

Для ведущего (в зависимости от наличия оборудования разные возможности для проведения):

**Вариант 1:** Интерактивная доска или экран, проектор, ноутбук/ПК, таймер (смартфон). Ведущий демонстрирует презентацию, переключая слайды, комментирует этапы игры и действия участников.

**Вариант 2:** Доска, мел или маркеры, таймер (смартфон), распечатанная презентация для себя, распечатанный слайд 9, 14 – по 2 шт. Ведущий обозначает на доске необходимые элементы для проведения игры и дает речевые инструкции участникам.

Для участников:

**Вариант 1:** Разноцветные маркеры, бумага для флипчарта, цветная бумага, ножницы, карандаши, клей.

**Вариант 2:** Разноцветный мел, доска; цветная бумага, ножницы, карандаши, клей.

**Время проведения:** 40 (80) минут.

**Этапы проведения игры:**

введение в игру;

создание макета условных железных дорог и условных поездов;

проведение переговоров, подсчет результатов перевозок;

подведение итогов игры, рефлексия.

## 2. СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ»

Этап игры	Время, мин	Содержание	Действия		Устные комментарии ведущего
			Вариант 1	Вариант 2	
1 этап. Введение в игру	1	Представление ведущего (имя, место работы, должность и цель встречи).	Запуск презентации Слайд 1 Ведущий представляется, говорит о цели занятия.	Ведущий представляется, говорит о цели занятия	Здравствуйте, меня зовут .... Обращайтесь ко мне по имени, я работаю ... (должность). Занимаюсь ... (обеспечиваю ... производственные процессы, помогаю сотрудникам делать ...), работаю на ... предприятии... Сегодня мы с вами встретились, чтобы провести игру, в ходе которой сможем управлять перевозками на железной дороге, потренировать деловые навыки, получить результат, возможно, узнать о себе нечто новое. Что именно это будет, мы обсудим в конце встречи.
	1	Обозначение цели игры.	Слайд 2 Ведущий озвучивает цель игры. Объясняет, как она будет проходить.	Ведущий озвучивает цель игры. Объясняет, как она будет проходить.	Цель игры – получить опыт в управлении железной дорогой: организовать перевозки грузов и получить большой экономический результат – прибыль, одержать командную победу.
	1	Озвучивание условий игры.	Слайд 3 Ведущий рассказывает об особенностях игры.	Ведущий рассказывает об особенностях игры.	По условиям игры мы с вами объединимся в две железные дороги, которые являются соседями, но работают каждая на свой индивидуальный результат. Он измеряется количеством денег, которые каждая может заработать.
Старт игры	10	Объединение в команды. Создание названия и логотипа команды железной дороги.	Слайд 4 Ведущий помогает учащимся распределиться в группы, отвечает на вопросы. Выдает	Ведущий помогает учащимся распределиться в группы, отвечает на вопросы. Выдает разноцветный мел,	Сейчас предлагаю вам объединиться в две примерно равные по количеству участников команды – железные дороги и организовать свое пространство – сдвинуть парты или столы, убрав мешающие стулья. Далее нужно

			<p>реквизит. Выслушивает представление названий дорог от каждой команды и объяснения содержания логотипа. Благодарит за проделанную работу, называет интересные моменты в названии или рисунке фирменного знака. Фотографирует команду за работой и рядом с изображением названия ЖД и логотипа.</p>	<p>распределяет два пространства на доске для названия дороги и изображения логотипа каждой команды, оставляя место в центре доски для дальнейших изображений карты железнодорожных путей. Выслушивает представление названий дорог от каждой команды и объяснения содержания логотипа. Благодарит за проделанную работу, называет интересные моменты в названии или рисунке фирменного знака.</p>	<p>придумать название дороги и нарисовать логотип своей команды. После окончания времени работы рассказать о нем остальным. На эту работу у вас 10 минут. Если будут вопросы, я рядом, помогу. По завершению времени: Итак, время прошло, команды, пожалуйста, назовитесь и покажите ваши фирменные знаки, объясните, что в них заложено, какое содержание. Спасибо за вашу работу, получилось интересно. Теперь буду обращаться к вам как к представителям этих дорог.</p>
1	Озвучивание проблемы в игре.	Слайд 5 Ведущий озвучивает особенности месторасположения путей каждой железной дороги.	Ведущий озвучивает особенности месторасположения путей каждой железной дороги.	По условиям игры каждая из железных дорог владеет двумя индивидуальными железнодорожными ветками путей и одной общей. Общий путь намного короче, чем индивидуальные пути. Проблема возникает из-за использования общей короткой ветки. Она считается открытой только тогда, когда открыты две стрелки – СА и СБ: одна открывается	

					1-й железной дорогой, другая – 2-й железной дорогой.
10	Создание макета расположения железных дорог, схемы их ж.д. путей.	Слайд 6 Ставит задачу сделать карту-схему дорог. Выдает листы бумаги и маркеры. Проверяет рисунки команд на соответствие условиям игры (правильное расположение путей относительно стрелок СА и СБ). Просит авторов лучшей схемы сделать общий рисунок на флипчарте.	Ставит задачу сделать карту-схему дорог. Выдает листы бумаги и маркеры. Проверяет рисунки команд на соответствие условиям игры (правильное расположение путей относительно стрелок СА и СБ). Просит авторов лучшей схемы сделать общий рисунок на доске в центре.	Предлагаю сейчас вам изобразить схему расположения железных дорог, исходя из озвученных условий. Для этого вам понадобятся листы бумаги, маркеры, карандаши. Пожалуйста, приступайте, на выполнение задания у вас 10 минут. По истечению времени: Давайте проверим, все ли условия задачи соблюдены... Выберем одну схему за основу и изобразим ее для общего представления. Представители железной дороги (...название), пожалуйста, нарисуйте нам вашу схему (она может быть любой, главное - соблюдение условий).	
2	Введение в условия коммерческой деятельности железных дорог. Создание дизайн-аппликаций грузовых составов железных дорог.	Слайд 7 Ведущий озвучивает особенности работ железных дорог и коммерческую цель деятельности	Ведущий озвучивает особенности работ железных дорог и коммерческую цель деятельности	По короткому пути в сутки может пройти только один грузовой состав одной из дорог. Каждая дорога в день может сформировать и отправить только один поезд. Целью каждой железной дороги является получение максимальной прибыли за тонну груза.	
10	Ведущий рассказывает содержание слайдов.	Слайд 8 Ведущий дает задание сделать из цветной бумаги условный поезд для каждой дороги. Достаточно из бумаги сделать 1 локомотив и 2 вагона размером	Ведущий дает задание сделать из цветной бумаги условный поезд для каждой дороги. Достаточно из бумаги сделать 1 локомотив и 2 вагона размером	По короткому пути в сутки может пройти только один поезд. Он может принадлежать либо железной дороге (название 1), либо железной дороге (название 2). Каждая дорога в день может сформировать и отправить только один грузовой состав. Железные дороги 1 и 2 не находятся друг с другом в прямой конкуренции, они	

			<p>вагона размером ориентировочно 15см*25см. Выдает набор из цветной бумаги (картона), клея, ножниц, карандашей каждой команде.</p>	<p>ориентировочно 15см*25см. Выдает набор из цветной бумаги (картона), клея, ножниц, карандашей каждой команде.</p>	<p>отличаются численностью рабочих, количеством подвижного состава, уровнем механизации, прибыльностью. Целью каждой дороги является получение максимальной прибыли за тонну груза.</p> <p>Сейчас каждой из команд нужно сделать свой условный поезд. Для этого есть цветная бумага (картон), ножницы, клей, можете использовать изображения из интернета, или сами определите, насколько современно технически и дизайнерски он будет выглядеть, подключайте ваши креативные (творческие) способности. Можете на локомотиве изобразить ваш фирменный знак (логотип дороги). Это ваше командное решение. На создание вашего грузового состава 10 минут. Пожалуйста, приступайте. Понадобится помощь, обращайтесь.</p> <p><i>По истечению времени:</i> Команды, прикрепите дизайн-аппликации ваших поездов на общую схему дорог, в район своих индивидуальных путей.</p>
2	Введение в особенности оснащения и работы каждой дороги	Слайд 9 Ведущий озвучивает количество вагонов, грузоподъемность, прибыльность перевозок по длинному и короткому пути каждой ЖД.	Ведущий озвучивает количество вагонов, грузоподъемность, прибыльность перевозок по длинному и короткому пути каждой ЖД. Демонстрирует распечатанный слайд 9, дает	Как вы помните, железные дороги отличаются размерами и имеют разное оборудование. Если быть точным, то количество вагонов 30 и 40, прибыльность перевозок по короткому пути 12 и 6 у.е. за тонну груза. Грузоподъемность вагонов по 50 и 40 тонн, прибыльность перевозок 2 у.е. за тонну по длинному пути.	

				командам по экземпляру.	
1	Введение в цель переговоров между командами.	Слайд 10 Ведущий озвучивает время игры – 5 дней, время переговоров – 5 минут, время на изменение стратегии и подбор аргументов – 3 минуты.	Ведущий озвучивает и записывает на доске сроки: время игры – 5 дней.	Каждая железная дорога может сформировать и отправить только один состав в день. При этом целью каждой ЖД является получение наибольшей возможной прибыли за тонну и наибольшего возможного дохода за 5 дней. В начале каждого дня работы Вы можете переговорить с представителем другой железной дороги по вопросу использования короткого пути. Если Вам не удалось достичь соглашения за 5 минут, то ни Вы, ни Ваш партнер, другая железная дорога, не сможете использовать в этот день короткий путь из-за возможного столкновения и крушения поездов.	
1	Озвучивание особенностей определения, кто из ЖД занимает короткий путь.	Слайд 11 Ведущий разъясняет особенности использования короткой ветки.	Ведущий разъясняет особенности использования короткой ветки. При необходимости показывает на схеме железных дорог, как может проходить перевозка грузов.	В начале каждого дня работы Вы можете переговорить с представителем другой ЖД по вопросу использования короткого пути. Если Вам не удалось достичь соглашения за отведенное время в 5 минут, то ни Вы, ни Ваш партнер не сможете использовать в этот день короткий путь из-за возможного столкновения и крушения поездов.	
1	Объяснение условий переговоров между ЖД.	Слайд 12 Ведущий фиксирует требования к переговорам.	Ведущий фиксирует требования к переговорам на доске.	Итак, переговоры будут проходить 5 дней, то есть 5 раз, по 5 минут. Каждый раз новые участники с новыми партнерами от команд, и потом после раунда переговоров у вас будет возможность обсудить в течение 3 минут успешность вашей стратегии	

					переговоров, возможно, поменять ее и придумать новые аргументы.
	1	Уточнение возможностей взаимных расчетов между ЖД.	Слайд 13 Ведущий озвучивает условия взаимных расчетов между дорогами.	Ведущий озвучивает условия взаимных расчетов между дорогами.	Во время переговоров возможны взаимные выплаты наличными за право пользоваться в течение одного дня коротким путем. То есть, дорога может купить у другой право провести грузы по короткой ветке за у.е. Каждая железная дорога ежедневно ведет учет всех денежных операций и заносит результаты в таблицу.
	1	Определение формата учета доходов ЖД	Слайд 14 Ведущий представляет таблицу учета доходов железных дорог	Ведущий представляет таблицу учета доходов железных дорог, раздает распечатанный на листах слайд 14 обеим командам.	Всю вашу деятельность по управлению перевозками вы можете осуществлять, заполняя таблицу доходов. Определите, кто в командах будет этим заниматься по итогам переговоров с другой железной дорогой.
Проведение переговоров	8*5 40 мин	Проведение переговоров. Заполнение таблиц доходности деятельности. Определение итогов и победителя.	Слайды 15, 16,17,18, 19 Ведущий организует переговоры, отслеживает время по таймеру (в смартфоне), дает команду для начала-окончания переговоров, время для обсуждения в команде, подсчет итогов.	Ведущий организует переговоры, отслеживает время по таймеру (в смартфоне), дает команду для начала-окончания переговоров, время для обсуждения в команде, подсчет итогов.	Итак, начинаем переговоры. 1 день. Представители команд, пожалуйста, пройдите к месту переговоров (можно установить специально стол для переговоров). Время пошло... По истечению времени переговоров: Итак, время вышло, к чему пришли? Какая дорога использует для своих перевозок сегодня короткий путь? Команды, подсчитайте свои прибыли, занесите в таблицу. 3 минуты вам на обсуждение, как будете действовать на 2м дне переговоров. 2 день... 3 день... 4 день... 5 день...



					Итак, подведем итоги. Какие результаты у дорог? Победителем стала железная дорога (...название). Скажите, благодаря чему вы одержали победу? (пусть выскажутся участники переговоров или желающие)... Спасибо. Игра была захватывающая.
Рефлексия и завершение игры 5 минут	4	Подведение итогов игры. Анализ впечатлений. Общее фото участников на фоне всех созданных командами материалов.	Слайд 20 Ведущий организует обсуждение впечатлений в целом по игре.	Ведущий организует обсуждение впечатлений в целом по игре.	в Вот и подошла к концу наша игра. Поделитесь, пожалуйста, своими впечатлениями. Ответьте на 5 вопросов, обсудив их в командах. 1. Что понравилось или не понравилось в игре по управлению железной дорогой? 2. Какие деловые навыки и способности участники проявили в ходе игры? 3. Чему научились? 4. В каких ситуациях эти деловые навыки можно применять в реальной жизни? 5. Какие деловые умения еще нужно развивать?
	1	Ответы на вопросы, пожелания выбирать профессию по призванию и способностям.	Ведущий прощается с аудиторией.	Ведущий прощается с аудиторией.	с Большое спасибо за активность ваших команд, поздравляю с успешным завершением игры. Желаю вам выбрать профессию по душе, по способностям, развивать те навыки, которые мы с вами сегодня использовали. Приходите работать к нам в компанию, нам очень нужны хорошие управленцы перевозками.