

Проект «Профессиональный ориентир на трудоустройство выпускников колледжа с помощью игры «Мемо»

Выполнили:

Булашева Алёна Андреевна - специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству выпускников

Сидоренко Дарья Владимировна - педагог-организатор

1. Проблемы проекта

1. **проблема профессионального информирования** (запросы о вакансиях, потребностях и предложениях работодателей);
2. **проблема профессионального определения** (выявление скрытых предпочтений в профессии выпускников колледжа с помощью игры «Мемо»).

2. Цели и задачи проекта

Цель - оказание профессиональной помощи в ориентире на трудоустройство выпускников колледжа.

Задачи

1. Выявить профессиональные предпочтения (мотивы) выпускников колледжа;
2. Составить список потенциальных работодателей для выпускников колледжа;
3. Ознакомить выпускников колледжа с рынком труда;
4. Применить игровую форму закрепления в профессии выпускников колледжа;
5. Дать социально-психологические рекомендации выпускникам колледжа.

*** Реализованы в полной мере**



КОЛЛЕДЖ
ЦИФРОВЫХ И
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ТЕХНОЛОГИЙ

3.Целевая аудитория проекта

Выпускники колледжа

Специальности

- ▶ Дошкольное образование
- ▶ Коррекционная педагогика в начальном образовании
 - ▶ Педагогика дополнительного образования
 - ▶ область деятельности техническое творчество
 - ▶ Сетевое и системное администрирование
- ▶ Автоматизация технологических процессов и производств по отраслям
 - ▶ возраст 19-21 год
 - ▶ География проживания – Уральский федеральный округ
 - ▶ Количество 125 студентов



4. Механизм реализации проекта

| № | Дата | Контрольная точка | Исполнители | Степень реализации |
|----|-------------------------------|---|---|--|
| 1. | 30.11.2018 г.- 4.12.2018г. | 1.Планирование макета проекта | 1. Специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству 2. Педагог-организатор | Реализовано в полной мере |
| 2. | 20.01.2019- 2.02.2019 | 2.Разработка игры «мемо» | 2. Специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству | Реализовано в полной мере |
| 3. | 3.02.2019-3.04.2019 | 3.1.Формирование материально-технической базы проекта (разработка дизайна игры, печать карточек) 3.2. Отбор внешних партнеров проекта (дизайнер, типография) | 3. Дизайнер, типография | Реализовано не в полной мере (самостоятельное формирование материально-технической базы автором проекта) |
| 4. | 4.04.2019-7.05.2019 | 4.Отбор участников проекта (выпускников колледжа) | 4. Педагог-организатор | Реализовано в полной мере |
| 5. | 8.05.2019-1.06.2019 | 5.Сбор и анализ данных (мониторинг) по итогам проведения игры «мемо» | 1.Специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству 2.Педагог-организатор | Реализовано в полной мере |
| 6. | 1.06.2019 - 31.06.2019 | 6. Рекомендации каждому студенту по итогам проведения игры «мемо» (ориентир на трудоустройство, социально-психологическая направленность) | 1. Специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству 2.Педагог-организатор 3.Психолог | Реализовано в полной мере |

5. Игра «Мемо» – «Профессиональный ориентир на трудоустройство»

Дизайн карточек (каждая карточка символизирует скрыто определённого работодателя)





6. Бюджет проекта

| | | |
|---|--------|---|
| 1. Разработка дизайна игры «мемо» (работа дизайнера) | 7.000 | *(самостоятельное финансирование) не использовали запланированные средства |
| 2. Печать карточек игры «мемо» (500 экземпляров) | 23.000 | *(самостоятельное финансирование) не использовали запланированные средства |
| Итого | 30.000 | *(самостоятельное финансирование) не использовали запланированные средства |

7. Фотоотчёт



7. Фотоотчёт



8. Фотоотчёт



9. Фотоотчёт



10. Карта медиа продвижения проектом

1. Социальные сети (группа колледжа «ВКонтакте», статьи о проведении профориентационных мероприятий на сайт колледжа «Проориентационная работа» и «Содействие трудоустройству»- охват 400 участников;
2. Подготовка статьи (результаты игры «Мемо») в журнал «Служба занятости» (реализуется).