

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**»).



КОЛЛЕДЖ
ЦИФРОВЫХ И
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ТЕХНОЛОГИЙ

2. Суть проекта

Профессиональный ориентир на трудоустройство выпускников колледжа (выявление скрытых мотивов – предпочтений в профессии поиск работодателей)



Социально-психологические рекомендации по итогам игры «мемо» каждому выпускнику колледжа



3. 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.



КОЛЛЕДЖ
ЦИФРОВЫХ И
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ТЕХНОЛОГИЙ

4.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



5.3 заинтересованные стороны

Внутренние	Внешние
1. команда (специалист по связям с общественностью, профориентации и трудоустройству, педагог-организатор, психолог)	1. работодатели
2. администрация	2. дизайнер игры «мемо»
3. педагогический коллектив	
4. выпускники	
5. родители	

6. Матрица заинтересованных сторон

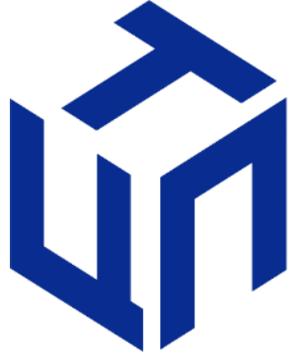
ФИО	Должность в проекте	Полномочия	Интерес
1. Черепанов Валерий Владимирович	Руководитель	Значительные	Существенный
2. Литус Лариса Станиславовна	Руководитель	Значительные	Существенный
3. Булашева Алёна Андреевна	Инициатор проекта	Значительные	Существенный
4. Сидоренко Дарья Владимировна	Соинициатор проекта	Значительные	Существенный
5. Просверенникова Светлана Анатольевна	Участник проекта	Значительные	Существенный
6. ФИО	Дизайнер	Незначительные	Умеренный

Социальные партнёры проекта

Педагогика дополнительного образования в области технического творчества	Сетевое и системное администрирование	Автоматизации технологических процессов и производств (по отраслям)
<p>ГАУ ДО ТО «ДТиС «Пионер» МАОУ СОШ № 40 города Тюмени МАУ ДО ДЮЦ «Авангард» города Тюмени МАУ ДО ДЮЦ «КДТ им. А.М. Кижеватова» ИП Хакова О.И. Школа конструирования «LEGO Education» МАОУ гимназия № 12 города Тюмени МАОУ Гимназия № 49 ГАУ ДО «РИО-Центр» МАУ ДО «Центр туризма и детского творчества» г.Ялуторовска МАОУ лицей №81 г.Тюмени МАОУ «Гольшмановская СОШ № 2» АНО ОДООЦ «Ребьячья республика» МАОУ СОШ № 62 г.Тюмени</p>	<p>Администрация Тюменского муниципального района* Главное Управление строительства по ТО* ООО «Тюмень Водоканал»* ОАО «ТРИЦ» Управление Федерального казначейства* IT-компания «+Альянс» МБУ «Студия «Авторское телевидение» Тюменская область, ХМАО – Югра ООО «А-Мастер» ООО «Газпром подземремонт Уренгой» ООО «МДК-Фитнес Тюмень» ЗАО «РИВАЛ» ООО «Строительное управление 926» АО «Югра-Экология» Ханты-Мансийск АНО ФК «Юная Сибирь» МАОУ Борковская СОШ ООО «УГМК-Сталь» ФГУП ВГТРК ГТРК «Регион-Тюмень» Администрация Упоровского муниципального района Муниципальное автономное учреждение «Гольшмановская библиотечная система» МАОУ «Ярковская СОШ» ЗАО «Птицефабрика «Пышминская»</p>	<p>Акционерное общество «ПРОДО Тюменский бройлер» ООО «Тюменьстальмост имени Тюменского Комсомола» ООО «Тюменская Энергосервисная Компания» МУП Новотарманское ПЖЭРП ООО СМК "ИТЭС" ООО «ВосходАгро» ООО «Стеклотех» ОАО «Тюменский дом печати» ПАО «Тюменские моторостроители» ЗАО «ЭКО-Н» ИП Григорьева С.Ю. ООО «Астра» АО «ГМС Нефтемаш» ООО «ПРОГРЭС» ОАО «Тюменская домостроительная компания» ООО «Спецавто Сервис» ЗАО «АСУ Технология» ООО "Фармасинтез-Тюмень" ПАО «СУЭНКО»</p>

7. Уникальность проекта

1. Разработка в игровой форме новой стратегии успешного определения выпускников;
2. Проведение исследования по результатам игры **«МЕМО»** *«Профессиональный ориентир на трудоустройство выпускников колледжа с помощью игры «Мемо»».*



8. Качество проекта

1. Разработка плана управления качеством мемо-игры «Профессиональный ориентир на трудоустройство выпускников колледжа с помощью игры «мемо»;
2. Результаты измерения качества (анализ итогов игры «мемо»);
3. Аудит качества подготовки технической части игры «Мемо» (печать и дизайн карточек).

9. Механизм реализации проекта.

№	Дата	Контрольная точка	Исполнители
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
2.	20.01.2019- 2.02.2019	2.Разработка игры «мемо»	2. Специалист по профориентационной работе, связям с общественностью и трудоустройству
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
4.	4.04.2019-7.05.2019	4.Отбор участников проекта (выпускников колледжа)	4. Педагог-организатор
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
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

10.Сроки

Общий срок выполнения проекта – с 30.11.2018 г. по 31.06.2018 г.

* см. предыдущий слайд

11. Ресурсы проекта

1.Трудовые		2. Материальные
1.1. Планирование макета проекта	1.1. Специалист по связям с общественностью, профориентации и трудоустройству 1.2. Педагог-организатор	2.1. Разработка дизайна игры «мемо» 7.000 рублей
1.2. Разработка мемо игры	1.2. Педагог-организатор	2.2. Печать карточек игры «мемо» (500 экземпляров) 23.000
2.1. Формирование материально-технической базы проекта (разработка дизайна игры, печать карточек) 2.2. Отбор внешних партнеров проекта (дизайнер, типография)	2. Дизайнер	
3. Отбор участников проекта (студентов выпускных курсов колледжа)	3. Педагог-организатор	
4. Сбор и анализ данных (мониторинг) по итогам проведения мемо-игры.	1.1. Специалист по связям с общественностью, профориентации и трудоустройству 1.2. Педагог-организатор	
5. 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	



12. План по коммуникациям

Ответственный и порядок коммуникаций	Стадия
1. Исполнитель и соисполнитель	Подготовка, реализация .
2. Дизайнер Психолог	Включение в проекты, выполнение своих функций (*см. предыдущие слайды).
3.Администрация	Проверка, согласованность.
4. Исполнитель и соисполнитель	Запуск игры « МЕМО », работа со студентами.
5. Исполнитель и соисполнитель	Взаимодействие с работодателями.



13. Бюджет проекта

1. Разработка дизайна игры «мемо» (работа дизайнера)	7.000
2. Печать карточек игры «мемо» (500 экземпляров)	23.000
Итого	30.000



КОЛЛЕДЖ
ЦИФРОВЫХ И
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ТЕХНОЛОГИЙ

14. Карта медиа продвижения проектом

1. Социальные сети (**группа колледжа «ВКонтакте», рубрика на сайт колледжа, новости «Facebook»**)- 100 постов, 1900 участников;
2. **Подготовка статьи** (результаты игры **«Мемо»**) в журнал **«Служба занятости»**.

15. Риски проекта

1. Отрицательные

- 1.1. несвоевременное финансирование проекта;
- 1.2. конфликт в команде (межличностные отношения);
- 1.3. срыв сроков выполнения технической базы проекта (печать карточек игры «мемо», разработка дизайна игры);
- 1.4. нежелание выпускников колледжа участвовать в игре **«мемо»**;
- 1.5. недостаточная включенность работодателей в содействие трудоустройству выпускникам колледжа;
- 1.6. отсутствие заинтересованности выпускников колледжа в материалах игры **«мемо»**



15. Риски проекта

2. Положительные

- 2.1. Недооценка трудозатрат на разработку и проведение игры «**мемо**» (увеличение сроков разработку и проведение игры «**мемо**»);
- 2.2. Недостаточный учёт влияния внешних заинтересованных сторон на развитие проекта (конфиденциальность информации, более чёткий план работы внутри команды);
- 2.3. Изобилие психолого-педагогической литературы, учебников по профориентации со схожей тематикой **нашего проекта «Профессиональный ориентир на трудоустройство выпускников колледжа с помощью игры «Мемо» (уникальность формы «Мемо-игра» (*впервые разработанная нами форма для ориентира на рынок труда).**



16. Развитие программы проекта

- ▶ Развитие программы проекта для оказания содействия трудоустройству выпускников колледжа и их ориентира на рынок труда;
- ▶ Взаимодействие с работодателями колледжа;
- ▶ Формирование представлений выпускников о практической значимости их специальности