

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И ИССЛЕДОВАНИЙ РМ**  
**ПУ КОЛЛЕДЖ ИМ.М.ЧАКИРА, КОМРАТ**



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**об организации и проведении**  
**интеллектуально-профессиональной игры**  
**«Формула профессии»**

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Интеллектуально-профессиональная игра «Формула профессии» (далее — Игра) проводится среди студентов 4-х курсов ПУ Колледжа им. М. Чакира, г. Комрат.

1.2. В Игре принимают участие команды, представляющие следующие специальности:

- «Административные услуги. Делопроизводство»;
- «Туризм»;
- «Социальный педагог».

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ**

2.1. Цель игры - развитие профессиональных компетенций студентов, формирование навыков командной работы, развитие лидерских качеств и повышение интереса к выбранной профессии.

2.2. Задачи:

- Актуализация профессиональных знаний.
- Развитие аналитического и критического мышления через решение практических ситуаций.
- Формирование навыков ораторского искусства и умения аргументированно отстаивать позицию.
- Развитие профессиональной культуры и этики будущих специалистов.

## **3. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

3.1. В Игре принимают участие команды студентов 4-х курсов по заявленным специальностям.

3.2. Состав команды определяется организаторами Игры заранее в составе 6 человек.

3.3. Каждая команда выбирает капитана, который представляет интересы команды во время Игры.

3.4. Во время выполнения конкурсных заданий участникам запрещается пользоваться помощью зрителей, преподавателей и иных лиц, не входящих в состав команды.

3.5. Участники обязаны соблюдать нормы профессиональной этики, дисциплину и уважительное отношение к соперникам, членам жюри и организаторам Игры.

## **4. ОРГАНИЗАТОРЫ И ЖЮРИ**

4.1. Ответственными за подготовку и проведение Игры являются заведующий отделением и педагоги специальных дисциплин по данным специальностям.

4.2. Организаторы Игры (заведующий отделением и педагоги специальных дисциплин) несут ответственность за разработку сценария, конкурсных заданий и подготовку индивидуальных оценочных бланков для каждого члена жюри. Бланки разрабатываются отдельно для каждого конкурса.

4.3. Оценку выступлений осуществляет жюри, в состав которого входят представители профильных организаций и эксперты, не являющиеся работниками колледжа.

4.4. Для обеспечения максимальной объективности и беспристрастности судейства, члены жюри не знакомятся заранее с содержанием конкурсных заданий (профессиональных кейсов, вопросов блиц-викторины и т.д.). Содержание заданий раскрывается жюри и участникам непосредственно в ходе проведения соответствующих раундов.

4.5. После завершения каждого этапа Игры оценочные листы собираются ответственным лицом (судьей или секретарем жюри), который осуществляет сводный подсчет баллов и фиксирует итоговый результат команды за раунд.

4.6. Итоги и набранные баллы по каждому отдельному конкурсу высвечиваются на экране во время игры, что обеспечивает прозрачность Игры для участников и зрителей.

## **5. ПРОГРАММА И ЭТАПЫ ИГРЫ**

5.1. Игра включает пять раундов:

5.1.1. Визитная карточка: Презентация команды и специальности (3–5 минут). Визитная карточка команды может быть представлена в любом формате, как посчитает сама команда: видеопрезентация, выступление команды на сцене, интервью и т.д.

5.1.2. Профессиональный блиц, который включает вопросы по профессиональной этике, культуре и работе с людьми. На обсуждение вопроса дается 1 минута. Количество вопросов, порядок ответа команд и возможность передачи вопроса другой команде определяются организаторами Игры до начала проведения конкурса. Вопросы направлены на проверку профессиональных знаний, навыков коммуникации, понимания профессиональной этики и умения принимать решения в профессиональных ситуациях.

5.1.3. Кейс-ситуации, максимально приближённые к реальной профессиональной деятельности (для каждой специальности разрабатываются свои кейс-ситуации). Задача команды — определить проблему, предложить алгоритм действий и аргументировать своё решение. На подготовку дается 5 минут.

5.1.4. Лидерский раунд - выступление капитанов. Тематику выступлений выбирают организаторы. Время для подготовки - 5 минут, для выступления 2 минуты.

5.1.5. Этический кодекс организации - разработка стандартов организации. В кодексе должны быть отражены:

- 5 принципов профессиональной деятельности,
- правила общения с клиентами и коллегами,
- стандарты внешнего вида,
- ценности вашей организации.

Время на подготовку - 10 минут, 2 минуты презентация. Данное задание выполняется за компьютером, в заранее разработанных шаблонах и при выступлении демонстрируются на экране.

5.2. Во время выполнения конкурсных заданий допускается использование только тех технических средств и материалов, которые предусмотрены условиями конкретного этапа.

5.3. При превышении установленного времени организаторы имеют право остановить выступление команды.

5.4. Использование мобильных телефонов и сторонних интернет-ресурсов во время выполнения заданий не допускается, если иное не предусмотрено условиями конкурса.

## 6. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

6.1. Оценивание выступлений команд осуществляется членами жюри по установленным критериям.

6.2. Каждый критерий оценивается отдельно в соответствии с предложенной шкалой баллов.

6.3. Оценка «2 балла» выставляется в случае полного соответствия критерию, высокого уровня выполнения задания и отсутствия существенных замечаний.

Оценка «1 балл» выставляется при частичном соответствии критерию или наличии незначительных недочётов.

Оценка «0 баллов» выставляется в случае несоответствия критерию либо отсутствия необходимого элемента задания.

6.4. Критерии оценивания конкурса «Визитная карточка» (видеоролик)

№п/п	Критерий	Баллы		
		2	1	0
1	Четко представлено название команды, участники и их роли. Все участники команды задействованы в ролике			
2	Показана специальность команды, её особенности и значимость. Логичность подачи информации, понятность содержания			

3	Интересная идея ролика, нестандартная подача, творческий подход			
4	Культура речи			
5	Звук, изображение, монтаж, продолжительность видео (3-5 минут)			

6.5. Команда самостоятельно определяет формат представления визитной карточки (видеоролик, сценическое выступление, интервью, презентация, театрализация и др.).

6.6. В случае представления визитной карточки не в формате видеоролика, критерии оценивания разрабатываются организаторами Игры с учетом специфики выбранного формата выступления.

6.7. Критерии оценивания конкурса «Профессиональный блиц»

№п/п	Критерии	Баллы		
		2	1	0
1	Полный правильный ответ или наличие альтернативного обоснованного профессионального ответа			
2	Ответ, частично соответствующий правильному или приближенный к правильному			
3	Неправильный ответ или отсутствие ответа			

6.8. Критерии оценивания конкурса «Кейс-ситуации»

№п/п	Критерии	Баллы		
		2	1	0
1	Понимание профессиональной ситуации			
2	Обоснованность и логика решения			
3	Знание норм (этика и/или законодательство)			
4	Алгоритм действий (практичность)			
5	Профессиональная позиция и коммуникация			

6.9. Решение кейс-ситуации представляется командой в устной форме.

6.10. Во время презентации решения допускается использование записей, схем и кратких тезисов.

6.11. Критерии оценивания конкурса «Лидерский раунд» - конкурс капитанов

№п/п	Критерий	Баллы		
		2	1	0
1	Насколько капитан убедительно объясняет, почему его команда достойна победы			
2	Четкость речи, грамотность, выразительность			
3	Уверенность, способность представить и поддержать свою команду			
4	Интересная подача, нестандартные аргументы, креативность			
5	Контакт с аудиторией			

## 6.12. Критерии оценивания конкурса «Этический кодекс организации»

№п/п	Критерии	Баллы		
		2	1	0
1	Соблюдены все элементы: <ul style="list-style-type: none"><li>• название организации</li><li>• 5 принципов</li><li>• правила общения</li><li>• внешний вид</li><li>• ценности</li></ul>			
2	Реалистичность и применимость			
3	Оригинальность идей			
4	подача (структура, стиль, уверенность)			

6.13. Для выполнения задания допускается использование заранее подготовленных организаторами шаблонов.

6.14. Представление работы может осуществляться с использованием презентаций, графических редакторов и иных цифровых инструментов.

6.15. Итоговый продукт демонстрируется участниками во время презентации на экране.

## 7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

7.1. Победители определяются по общей сумме баллов.

7.2. В случае равенства итогового количества баллов окончательное решение принимается жюри открытым голосованием.

7.3. Решение жюри является окончательным и пересмотру не подлежит.

7.4. Предусмотрены дополнительные номинации по результатам зрительского голосования.

7.5. Определение победителей в специальных номинациях проходит путем открытого голосования зрителей через QR-код, результаты которого также обрабатываются в реальном времени.