**Методическая разработка на тему:**

**«Повышение мотивации к учебной деятельности у учащихся: младшего школьного, подросткового, старшего школьного возраста»**

Составлена:

педагогом-психологом

Владимировой Н. С

**город Липецк**

**2017г**

**Использование коллективных и групповых форм работы с обучающимися подросткового возраста (11-15 лет)**

Подростковый возраст увлекателен разнообразием своих интересов, в связи с этим возникает множество **задач** при работе с подростками:

-повышение мотивации к учебной деятельности;

-личностное развитие, путем формирования адекватной самооценки;

-снижение уровня тревожности, фрустрации;

-профилактика девиантного, деликвентного и аддиктивного поведения и.т.д.

Данные рекомендации направлены на повышение мотивации к учебной деятельности подросткового возраста посредством группового общения.

У обучающихся 11-16 лет меняется отношение к учебе, мотивация к обучению может резко снизится. Это связано с тем, что ведущей деятельностью является интимно-личностное общение со сверстниками (по Д.Б.Эльконину). Обучающиеся 11-16 летнего возраста в основном формируются в группы, где каждый имеет свои социальные роли, где подростки ориентируются друг на друга.

«Общение» и «реакция группирование» - центральное звено у подростков, педагогу необходимо учитывать эти потребности для повышения мотивации к учению.

Мотивация к учению снижается у подростка если обучающийся: не стал частью коллектива, не нашел свое место в группе, чувствует себя изолированным. В этом случае лучше всего применить один из видов стимулирования к учебной деятельности **«социальную мотивацию»**. «Социальная мотивация» предполагает, что мотивы связаны с различными видами социального взаимодействия школьника с другими людьми. Например: стремление получать знания, чтобы быть полезным обществу, желание выполнить свой долг, понимание необходимости учиться, чувство ответственности. При этом велико значение мотивов осознания социальной необходимости, долга и ответственности, стремления хорошо подготовиться к выбору профессии. Также к социальным мотивам относятся и так называемые **позиционные мотивы**, выражающиеся в стремлении занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение, заслужить авторитет.

**Позиционный мотив** может проявляться в попытках самоутверждения подростка, в желании занять место лидера, оказывать влияние на других учеников, доминировать в коллективе и т.д. Мотивы социального сотрудничества состоят в том, что ученик не только хочет общаться и взаимодействовать с другими людьми, но и стремится осознавать, анализировать способы и формы своего сотрудничества и взаимоотношений с учителем, товарищами по классу, постоянно совершенствовать эти формы. Данный мотив является важной основой самовоспитания, самосовершенствования личности. **Социальные мотивы** могут иметь следующие уровни: широкие социальные (долг и ответственность; понимание социальной значимости учения), узкие социальные или позиционные мотивы (стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение), мотивы социального сотрудничества (ориентация на разные способы взаимодействия с другими людьми). Наиболее эффективная форма работы по формированию социальных мотивов – это «совместная (групповая) деятельность»

**Совместная (групповая) деятельность** – повышает мотивацию к учебной деятельности у подростков посредством развития социальных мотивов. В совместной работе школьники учатся взаимодействовать. А также педагог может увидеть, какую роль исполняет в классе каждый обучающийся, что в дальнейшем поможет учителю найти индивидуальный подход к каждому ученику.

**Методы групповых форм работы:**

-арт-терапия;

-игровая терапия;

-ролевая игра.

**Групповые упражнения подросткового возраста:**

*1.Арт-терапевтическое упражнение*

**«Дом, в котором нам хорошо» (модификация Е Тараниной)**

**Цель:** определить роли в группе.

**Задачи:**

- сплотить группу;

- развить навыки сотрудничества;

- формирование невербального общения.

**Время работы:** 30-40 минут.

**Возрастные рамки применения**: 12 лет и старше.

**Количество участников:** до 15 человек

**Инвентарь:** 8 листов ватмана (соединённые в два больших полотна), кисточки каждому участнику, краски, гуашь, ёмкость для краски, 2 ведра с водой, скотч.

**Предварительная подготовка**. Листы бумаги нужно скрепить по 4 так, чтобы образовалось 2 больших полотна. Развести краски в ёмкостях по одному цвету, выстроить в ряд на одинаковом расстоянии от команд.

**Инструкция.** Участников объединяют в две группы. Каждая группа берёт по 1 кисти. Группе необходимо молча нарисовать рисунок на тему: «Дом, в котором нам хорошо». Во время работы нужно помнить о правилах: не разговаривать; свои чувства и мысли можно выражать мимикой и жестами.

**Обсуждение в группах:**

-Получилось ли у вас совместная картина или же вы рисовали по отдельности?

-Было ли вам комфортно?

-Кому понравилось?

-Кому не понравилось, почему?

-Все ли нарисовали все то, что хотели изобразить на рисунке?

**Вывод.** Методика позволяет определить социометрический статус каждого из участников в данной конкретной группе.

*2.Ролевая игра*

**«Дискуссия»**

**Цель:** определить позиционную роль в группе обучающихся, определить акцентуированных личностей.

**Задачи:** с одной стороны, задачей такой дискуссии выступает обмен субъективным опытом по соответствующей проблеме, демонстрация разнообразия ее виденья и возможных путей ее решения; с другой стороны, если это конкретная проблема, стоящая перед группой, задачей дискуссии может являться выбор пути ее решения

**Время работы:** 40-50 минут

**Возрастные рамки применения**: 14 лет и старше.

**Количество участников:** 20 человек

**Ход игры:** из всей группы выбирается пять участников, те, кто не задействованы в игре, садятся в кругу, а участники садятся в центр этого круга. Участники игры получают заранее приготовленные карточки, на которых написана роли с определенной манерой поведения, которым участник должен следовать. Показывать карточки нельзя, так как остальные  должны будут угадать какую роль, указанную на карточке, исполняет участник. Тему дискуссии можно выбрать любую.

**Роли** в этой игре соответствуют распространенным стилям поведения:

1**. Организатор.** Его целью является выявлений позиций всех участников. Он спрашивает мнение каждого, задает уточняющие вопросы, активно учувствует в дискуссии, подводит промежуточные и окончательные выводы, высказывает свое мнение последним.

2**. Спорщик.** Спорит по поводу и без, пытается опровергнуть любое высказывание.

3**. Оригинал.** Высказывает неожиданные,  немного бессмысленные, понятные ему одному предложения и суждения, в разговоре участвует не очень активно, высказывается не более пяти раз.

4**. Заводила.** Очень эмоционален и позитивен в своих высказываниях. Говорит много, старается склонить всех к своей точке зрения. Не слушает окружающих, если те не согласны с его мнением.

5**. Соглашатель.** Не спорит, со всеми во всем соглашается. Целью этого стиля поведения является не поиск эффективного решения, а бесконфликтное общение.

Вопросы для обсуждения:

-Трудно ли вам было войти в свою роль?

-Поменялись ли вы с кем-нибудь карточкой?

-Понравилось или нет?

-Актуальна ли для вас выбранная тема? Согласны ли вы с тем, что говорили, когда были в роли?

*3. Игровое упражнение*

**«Волшебный ключ»**

**Цель:** сплочение коллектива

**Время работы:** 15-20 минут

**Возрастные рамки применения**: 10 лет и старше.

**Количество участников**: неограниченно

**Инвентарь:** ключ, длинная веревка

Нужно взять обычный ключ и привязать его к концу очень длинной веревки. Обучающиеся становятся в круг и по очереди пропускают ключ с веревкой через верх одежды (запускается через горловину кофты и вытягивается через низ). Таким образом, они все перевязываются между собой.

Ведущий дает указания, которые все должны одновременно выполнять – прыгать, приседать, топать и т.п. После того как настроение участников заметно улучшиться необходимо поочередно размотаться. После можно повесить ключ на видном месте в классе, с надписью «ключ, который открыл нас друг другу».

**Использование проблемных ситуаций, споров, дискуссий; использование метода поощрения и наказания**

**с обучающимися младшего школьного возраста (7-10 лет)**

Младший школьный возрасте определяется важ­ным внешним обстоятельством в жизни ребенка - поступлением в школу. В этом возрасте существенным достижением в развитии личности ребенка выступает преобладание мотива «Я должен» над мотивом «Я хочу». Ведущей деятельностью в этом периоде является **«учение».**  Новообразованием этого возраста являются:

- произвольность;

- внутренний план действий;

- самоконтроль;

- рефлексия.

В связи с тем, что в младшем школьном возрасте приоритетным для ребенка становится учебная деятельность педагогу необходимо не упустить момент для повышения мотивации детей. К самым верным способам вызвать интерес к учению следует отнести методы **«проблемных ситуаций, споров, дискуссий»** и **«поощрение и наказание».**

Методические рекомендации направлены на повышение мотивации к учебной деятельно посредством метода «проблемных ситуаций, споров, дискуссий» и «использование поощрения и наказания» с обучающимися младшего школьного возраста

**«Проблемные ситуации, споры, дискуссии»**

**Проблемная ситуация** - это психическое состояние обучающегося, при котором он: видит противоречия, какие-либо несоответствия, осознает их как трудности, преодоление которых требует новой информации, разрешение данной проблемы и противоречия мотивирует его к учебной деятельности, к нахождению истины.

Проблемная ситуация разрешается путем *споров и дискуссий*. *Спор* - это вид деловой коммуникации, широко применяемый, если необходимо обсудить разногласия, если нет единого мнения по обсуждаемому вопросу. *Дискуссия* - публичное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы; качественный публичный [спор](http://www.psychologos.ru/articles/view/spor). Педагог, задает учебную проблему, побуждая учеников к совместному обсуждению, подводя их к правильному ответу.

**Учебную проблему** можно поставить тремя методами:

*1 метод*. Побуждающий от проблемной ситуации к диалогу. (Чтобы задать проблему, нужно сформулировать учебную задачу через вопросы: «Что вас удивило?», «Что интересного увидели?», «В чем затруднение?», «Сколько в классе мнений?»)

*2 метод*. Подводящий к теме диалог. (Это логически выстроенная цепочка вопросов и заданий, которые шаг за шагом приводят ученика к осознанию темы урока)

*3метод.* Сообщение темы с мотивирующим приемом (первый прием **«яркое пятно»** заключается в сообщении классу интригующего материала, захватывающего внимание учеников, но при этом связанного с темой урока; второй прием **«актуальность»** состоит в обнаружении смысла, значимости предлагаемой темы для самих учащихся, лично для каждого)

**Примеры**:

А) Ввести скобки как средство обозначения порядка действий.

Учащиеся выполняют вычисления по двум различным программам, приводящим к одинаковым выражениям, но различным результатам.

1 программа. Из числа 56 вычесть 15. К полученной разности прибавить 23.

56-15+23=64

2 программа. К числу 15 прибавить 23. Из числа 56 вычесть полученную сумму.

56-15+23=18.

- Что вы замечаете?

Выражения в левой части обоих равенств одинаковые, а их значение, разные. (Предъявление двух противоречивых фактов – создание проблемной ситуации).

- Почему получились разные ответы?

(Дети устанавливают, что разные ответы получились из-за порядка действий, необходимы скобки.)

Б) Задачи без вопроса:

« В парке 32 берёзы, а остальные сосны…»

«У белочки 7 орехов, а грибов в 5 раз больше…»

В) Задачи с недостающими данными:

«В классе 29 мальчиков и девочек. Сколько в классе девочек?»

«На тарелке 5 яблок. 3 груш, остальные мандарины. Сколько мандаринов на тарелке?»

**«Метод поощрения и наказания»**

**Поощрение и наказание** - это совокупность средств регулирования отношений, составляющих содержание педагогической ситуации, в которой эти отношения должны быть заметно и быстро изменены

**Наказание** - это средство педагогического воздействия, используемое в тех случаях, когда ребенок не выполнил установленных требований и нарушил принятые нормы поведения.

**Поощрение** - это мера педагогического воздействия, выражающая положительную  оценку [взрослым](https://www.google.com/url?q=http://www.psydisk.ru/dvd/7day/&sa=D&usg=AFQjCNGyfgvcUJVOm6Glp-Ecceb57QvOwQ)  труда или поведения обучающихся и мотивирующая их к дальнейшим успехам.

Метод поощрения и наказания стимулирует и мотивирует на учебную деятельность. Провинившейся ученик, который был наказан, может быть замотивирован поощрением, что в дальнейшем скажется положительно на учебную деятельность. Самое главное педагогу в этот момент выбрать правильную меру «наказания» и «поощрения».

**Меры поощрения и наказания:**

1. *Меры поощрения:*

**А) Предоставление дополнительных прав**

Необходимо иметь в виду, что предоставление дополнительных прав может приводить к противопоставлению отдельных ребят коллективу. Поэтому важно, чтобы подобное поощрения осуществлялось с учетом общественного мнения коллектива, было в значительной мере функцией коллектива.

**Б) Присуждение почётного места**

Это сопровождается коллективными и индивидуальными наградами - премиями, подарками, почетными и похвальными грамотами и т. п.

**В) Выставки лучших работ**

Присуждения почетных мест в соревновательно-творческой деятельности  школьников. Награждать следует разного рода почетными грамотами.

2) *Меры наказания:*

**А) Замечание учителя**

Во-первых, оно должно быть обращено к конкретному нарушителю, во-вторых, делаться в вежливой, но официальной категорической форме и осуществляться с помощью прямого непосредственного требования.

**Б) Приказание ученику встать у парты и удаление из класса**

Такое наказание целесообразно в младших и подростковых классах, по отношению к непоседливым, несобранным ученикам. Встав возле парты, находясь под пристальным взглядом учителя, привлекая к себе внимание всего класса, ученик невольно сосредоточивается, приобретает собранность. Убедившись, что до него дошёл смысл наказания, учителю следует посадить его на место. Ошибкой учителей является то, что они ставят ученика возле парты надолго, а иногда ухитряются, поставив в разных концах класса несколько таких провинившихся, держать их так до самого конца урока. Такое длительное стояние для ребенка вредно, оно утомляет его. Наказание превращается в своеобразное унижение, вызывает естественный протест. В итоге, ученик, улучая минутку, когда учитель не смотрит на него, начинает развлекать окружающих, ища их поддержки и сочувствия. Обычно дело заканчивается тем, что учитель удаляет провинившегося из класса, а тот, чувствуя себя «героем», отправляется в коридор, провожаемый одобрительными усмешками товарищей. Поэтому ***удаление из класса*** - одна из мер наказания, целесообразность использования которой вызывает среди учителей и родителей горячие споры.

Удаление из класса возможно лишь в случае явного, открытого, демонстративного неподчинения ученика требованиям учителя, когда ученик ведет себя вызывающе, оскорбительно по отношению к учителю и своим товарищам, когда педагог чувствует, что ему обеспечена поддержка общественного мнения класса. Надо признать, что в значительной части случаев, когда эта мера используется, ее применение было вызвано раздражением учителя, его неумением предусмотреть конфликт, иногда - нетактичным обращением к ученику.

Однако и в том случае, когда удаление из класса действительно необходимо и учитель сумел спокойно, но вместе с тем твёрдо и уверенно осуществить эту меру, ему необходимо иметь в виду, что наказание не завершено. Чтобы исчерпать конфликт, необходимо, в зависимости от конкретной ситуации, так или иначе завершить наказание уже после урока. Иногда педагог, находясь в состоянии раздражения, провожает удаляемого фразой: «Больше на мои уроки не приходи!..».

**В) Выговор**

Его смысл заключается в моральном осуждении поступка ученика. Поэтому педагогическое действие данного наказания нельзя сводить лишь к формальному акту объявления выговора, к его записи в дневнике или в приказе по школе. Если выговором завершается острое, принципиальное обсуждение поведения ученика на совещании при директоре или педагогическом совете, с участием его товарищей, эта мера наказания становится весьма сильной.

Обсуждение отрицательного поступка ученика может и не завершаться выговором, а ограничиваться лишь объявлением ему устного замечания или оформлением дисциплинарной записи в дневник. Такая запись не должна отражать эмоциональной взвинченности учителя, а содержать лишь осуждение, выраженное в сдержанной, официальной форме.

Наряду с предусмотренными официальными документами, в школах используются и такие педагогически целесообразные меры наказания, применение которых связано с традициями, особенностями конкретных коллективов.   Используется, в частности, такая мера, как поручение дополнительных трудовых обязанностей.

**Г) Отстранение**

Отстранение на какое-то время от работы, от участия в коллективном общественно полезном деле. Использование этой меры целесообразно в том случае, если наказанный положительно относится к данной деятельности, дорожит возможностью участвовать в ней вместе со своими друзьями.

Нельзя в качестве меры наказания лишать ребёнка прогулки, еды, того, что необходимо ему для нормального развития. Кроме того, следует помнить, что наказания, связанные с теми или иными ограничениями, лишениями, приемлемы в основном лишь в отношении дошкольников и младших школьников.

**Д) Отсрочка ожидаемого поощрения**

Отсрочка ожидаемого поощрения. К примеру, можно на некоторое время отложить покупку какой-то вещи: велосипеда, фотоаппарата. Но всё же в наказании, как и в поощрении, чрезвычайно важна справедливость.

**Использование игровых технологий в старшем школьном возрасте (15-17 лет)**

Ранний юношеский возраст (старший школьник) ведущей деятельностью, которого является – учебно-профессиональная деятельность. К новообразованием этого периода относится:

-мировоззрение;

-профессиональные интересы;

-новый уровень самосознания;

-потребность в самовоспитании и самоопределения.

Профессиональная ориентация, обучающихся данной категории, является хорошим методом стимулирования к учебной деятельности. Данные методические рекомендации направлены на повышение мотивации старшего школьного возраста посредством профориентации.

*Профессиональная ориентация*  – это научно обоснованная система социально-экономических, психолого-педагогических, медико-биологических и производственно-технических мер по оказанию молодёжи личностно-ориентированной помощи в выявлении и развитии способностей и склонностей, профессиональных и познавательных интересов в выборе профессии, а также формирование потребности и готовности к труду в условиях рынка. Она реализуется через учебно-воспитательный процесс, внеурочную и внешкольную работу с учащимися.

У старшеклассников, по сравнению с подростками, интерес к учению повышается. Это связано с тем, что складывается новая мотивационная структура учения. Ведущее место занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни. Эти мотивы приобретают личностный смысл и становятся действенными.

Для повышения мотивации к учению необходимо акцентировать внимание старшеклассников на профессиональное самоопределение. Устремить их взор на разного рода специальности и применить эти профессиональные роли на себя, в этом случае самым эффективным методом является «игровые технологии».

**Игровые технологии** - совокупность психолого-педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Игры, как активный метод обучения, способствует повышению эффективности профориентационной работы и соответственно самоопределению, что в свою очередь сказывается на учебную деятельность с положительной стороны.

Перечень игр, которые применяются в старшем школьном возрасте для профессионального самоопределения:

-**Деловые игры** используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования обще учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

-**Имитационные игры**. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей.

-**Исполнение ролей**. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

**Пример игр:**

*А) Деловая игра на профориентацию:*

**1. «Кто есть кто»**

**Цель игрового упражнения:** дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знаний учащихся друг о друге.

**Время работы:** 30-40 минут.

**Возрастные рамки применения**: 15 лет и старше.

**Количество участников:** до 20 человек

**Процедура игры следующая:**

1. Перед началом самой игры ведущий спрашивает у участников, какие профессии для них наиболее интересны, и выписывает эти профессии (примерно 10-15) на доске.

2. Затем ведущий объясняет правила проведения игры: «Сейчас я буду называть профессии; каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени. Затем все по команде одновременно должны показать на выбранного человека, наиболее подходящего для данной профессии».

3. Показав на своего товарища, все участники должны замереть; ведущий подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, то есть чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии.

**2. Игра «Ассоциация»**

**Цель игры**  - выявить истинное отношение школьников к разным профессиям.

**Время работы:** 60 минут

**Возрастные рамки применения**: 15 лет и старше

**Количество участников:** до 25 человек

**Условия проведения игры**.  
Время на первое проигрывание - 15 минут, последующие проигрывания - по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.  
**Процедура проведения игры.**  
Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах).  
 **1 этап.** Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока (учащиеся класса).  
 **2 этап.** Объявляются условие игры:  
 **Инструкция:** « Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов».  
Например: «Какого цвета эта профессия?», «На какую мебель похожа?» и т.д.  
Не все учащиеся сразу понимают эти вопросы, поэтому целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах - что-то связанное со спиртом (лекарство - слишком наводящий ответ), мебель – «стеклянный шкаф или кушетка...»  
**3 этап.** Далее ведущий дает инструкцию отгадывающим: «Каждый из вас может задать только по 2 таких вопроса. Сейчас вы выйдете в коридор и в течение 2-3 минут продумаете свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке угадать профессию».  
**4 этап.** 2-3 человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.  
 **5 этап.** Ведущий приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы - ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.  
**6 этап.** Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске) ведущий предлагает в течение одной минуты обдумать трем отгадывающим свои ответы. В этот момент ведущий предлагает классу посмотреть на доску и молча подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачными.  
**7 этап.** Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совсем совпадать с угаданной профессией, например, загадана профессия «военный летчик», а ответы такие: «космонавт», «милиционер», «автогонщик». Как видно, «военный летчик» и «космонавт» довольно близки. Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения. Загаданная профессия, естественно, называется.

**3.«Успешная компания**»

**Цель:** Способствовать профессиональному самоопределению учащихся.

**Время работы:** 30-40 минут.

**Возрастные рамки применения**: 16 лет и старше.

**Количество участников:** до 20 человек

**План мероприятия:**

1.Деление на компании с распределением ролей.

2.Представление компаний руководителями.

3.Составление графиков работы компаний и индивидуальных графиков работы служащих.

4.Представление перспективных планов работы компаний.

5.Заключение договоров между компаниями.

6.Подведение итогов игры.

7.Рефлексия.

## Ход мероприятия

### ****1. Деление на компании с распределением ролей и вывод алгоритма хорошего общения.****

На доске представлены списки компаний и должностей. Участникам игры предлагается за три минуты разделиться на компании и распределить роли самостоятельно.

После этого компании знакомят с правилами игры и должностными обязанностями.

|  |  |
| --- | --- |
| **Компании** | **Должности** |
| Рекламное агентство | Руководитель |
| Печатное издательство | Секретарь |
| Банк | Бухгалтер |
| Мебельное производство | Юрист |
| Агентство по информационным технологиям | Психолог |

**Правила игры:**

-За все решения в компании отвечает руководитель и решающее слово за ним.

-За атмосферу в компании отвечает психолог, он следит за выполнением законов общения и напоминает о них.

-За денежные вопросы отвечает бухгалтер, он несет ответственность так же, как и руководитель.

-За вопросы взаимоотношений между руководством и служащими, между компаниями отвечают юристы.

-За своевременное оформление документов и выполнение требований в заданиях отвечает секретарь.

### ****2. Представление компаний руководителями.****

Ребятам предлагается за пять минуты составить краткое резюме своей компании и перечень предлагаемых услуг для представления всем остальным компаниям.

### ****3. Составление графиков работы компаний и индивидуальных графиков работы служащих.****

Ребятам предлагается за пять минут составить график работы компании и индивидуальные графики работы служащих с учетом представленных условий и ограничений.

**Возможные условия и ограничения:**

-Обговорить «социальный пакет» (отпуск, больничный лист).

-В компании есть студенты – заочники.

-В компании есть работники, которым по состоянию здоровья положен «лёгкий труд».

### ****4. Представление перспективных планов работы компаний.****

### ****5. Заключение договоров между компаниями.****

Компаниям предлагается за десять минут заключить договора между собой с предварительно оговоренными условиями сделок и ожидаемыми результатами.

### ****6. Подведение итогов игры.****

Компаниям предлагается обсудить возможность предоставления одной из компаний дополнительного балла за позитивные качества (объяснить свой выбор).

**7. Рефлексия.**

-Понравилась ли игра?

-Что было особенным сегодня?

-Кто из нас умеет договариваться?