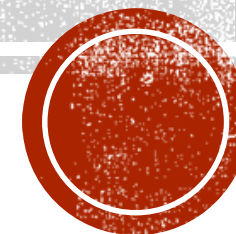


# Индивидуальный проект для очень одаренной девочки

Сообщество №6 «АБ» эксперт Бутова Ирина Викторовна



Состав сообщества:

1. Степаненко Ольга Владимировна
2. Бабушкина Елена Александровна
3. Шалатова Наталья Васильевна

# ВОПРОСЫ ОБ УЧЕНИКЕ

- Вопрос 1. Какими компетенциями обладает ученик: 3D моделирование, программирование, электроника, Ардуино?
- Нет
- Вопрос 2. Какой предметной областью увлекается?
- Филология
- Вопрос 3. Сочиняет ли стихи?
- Сочиняет и принимает участие в творческих конкурсах
- Вопрос 4. Какой род деятельности планирует для себя в будущем?
- Книгоиздательство, сценарная работа, руководство офисом
- Вопрос 5. Какую литературу любит читать?
- Разную: классику, фэнтези, поэзию



# ВОПРОСЫ ОБ УЧЕНИКЕ

- Вопрос 6. Обладает навыками компьютерной верстки, веб-дизайна?
  - Да
- Вопрос 7. Профессиональные акцентуации: человек-техника или человек-человек?
  - Человек-человек
- Вопрос 8. Обладает ли организаторскими способностями?
  - Да, обладает
- Вопрос 9. Какой продукт ближе для реализации – спектакль или деловая игра?
  - Деловая игра
- Вопрос 10. Возраст?
  - 16-17 лет



ТЕМА ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПРОЕКТА  
«ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА  
«ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ИЗДАТЕЛЬСТВА  
«СТАН-ОК»

- Почему выбрана? Тема выбрана исходя из интересов и предпочтений обучающегося, его компетенций и сферы будущей профессиональной деятельности



# ТЕМА, ИНТЕРЕСНА, Т.К.

- Обучающемуся интересно создать сценарий деловой игры, в котором она может реализовать себя как менеджер, сценарист, режиссер, «издать» книгу своих стихов. Позволяет обучающимся-игрокам примерить на себя профессии, связанные с издательским делом: редактор, корректор, наборщик текста, верстальщик и т.д. и возможно определиться со своей будущей профессией.



# КОНКРЕТНЫЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Разработка сценария деловой игры
- Познакомиться с азами издательского дела, посетить издательство, установить контакты с представителями профессии, прочитать профессиональные стандарты
- Подготовить описание ролевого репертуара игроков
- Составить технические задания для игроков
- Создание макета книги стихов



# КАК ПРОЕКТ СВЯЗАН С ПРАКТИКОЙ

- Тесно связан с конкретной сферой – издательское дело



# ЧЕМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ НАУЧНОСТЬ. В ЧЕМ МЕТАПРЕДМЕТНОСТЬ (МЕЖПРЕДМЕТНОСТЬ)

- Берутся компетенции из разных областей знаний (филология, верстка, дизайн, редактирование, творчество, креативность и т.д.)
- Изучение нормативной базы





# ПРОДУКТЫ ПРОЕКТА, ПОЛЬЗА ДЛЯ ОТРОКА И ОБЩЕСТВА

- Сценарий деловой игры «Один день из жизни издательства «СТАН-ок»
- Профессиональное самоопределение

