

Конкурс для HR-практиков из органов власти,
государственных учреждений и коммерческих предприятий
«Лучшие кадровые технологии Санкт-Петербурга»

Номинация «Лучшая кадровая технология в
профессиональном развитии персонала»

Смарт-баттл «УНИКУМ»

Интеллектуальная игра для
педагогического персонала
(в рамках корпоративного
тимбилдинга)



Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение средняя общеобразовательная школа
№653 с углубленным изучением иностранных языков
(хинди и английского) Калининского района Санкт-
Петербурга имени Рабиндраната Тагора

Battle – это возникшее несколько десятилетий назад молодежное течение. Представители двух или больше группировок соревнуются между собой. В ходе баталий вырабатывались определенные правила их проведения и своеобразные заповеди, которые требуют неукоснительного исполнения всеми участниками.

Smart [smɑ:t] (существительное): умник

Тимбилдинг (командообразование) – комплекс действий, направленных на повышение эффективности команды во имя достижения общих целей.



Авторский коллектив



**Ткачева Елена
Викторовна**
и.о. директора
школы,
учитель русского
языка и литературы



**Тертыченко
Евгения Ивановна**
заместитель
директора по УВР,
учитель русского
языка и литературы



**Морозова Елена
Олеговна**
руководитель
проектной
деятельности,
учитель информатики



**Волкова Анастасия
Александровна**
педагог-организатор



**Шувалова Елена
Сергеевна**
руководитель “Клуба
друзей Индии”,
учитель языка хинди



Менеджмент игры

АДМИНИСТРАЦИЯ ШКОЛЫ



Обеспечивает
техническую,
финансовую поддержку

материально-
организационную,
инициативы

КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР



Координатор игры участвует в формировании команд, организует тренинги команд на этапе подготовки



PR-менеджер выстраивает и контролирует отношения команд с целевой аудиторией, соперниками. Помогает в создании PR-заявки

МАСТЕР ИГРЫ



Мастер – организует и реализует само событие, выступает в роли мастера, управляющего сложным игровым процессом.



РЕАЛЬНАЯ
СИТУАЦИЯ



Недостаточная ориентация современного педагогического процесса на развитие социальной активности педагогического персонала



Недостаточное внимание к организации и мотивации труда, социально-психологическому климату в коллективе



Недостаточный уровень сформированности soft-skills персонала



Корпоративный конфликты



Наличие инфраструктурных и организационных ресурсов и недостаточное их использование в формировании корпоративной культуры

Развитие личностных качествах педагога



Эффективная система поощрения инициативы и креатива педагогического персонала



Высокий уровень soft-skills персонала



Высокий уровень корпоративной культуры



Эффективное использование потенциала дискуссионных клубов



ИДЕАЛЬНАЯ
СИТУАЦИЯ

Проблемное поле



Реализовать комплекс мер, направленных на повышение эффективности педагогического персонала (тимбилдинг) ОУ за счет организации командной работы над заданием игры



Создание условий для развития soft-skills педагогического персонала: инициативности, лидерства, готовности отстаивать свою личностную позицию в дискуссионных формах общения.

Повысить «моральный дух» коллектива путем создания атмосферы азарта, эмоционального подъема

Снять напряжение в коллективе, связанное с широким конфликтным полем (специфика профессии, в котором все члены педагогического персонала равнозначны, но обладают разной степенью развития лидерских качеств)

Способствовать выявлению и формированию лидеров педагогического персонала, обозначить центры консолидации в коллективе

Цели и задачи





Лидерство

01 Будет способствовать выражению лидерских качеств отдельных педагогов

02 Позволит обсудить профессиональные проблемные вопросы в игровой форме

Инициатива

03 Будет способствовать развитию методов и способов аргументации

Компромисс

04 Снизит «градус» корпоративных противоречий, сформирует механизмы достижения компромисса

05 Будет способствовать проявлению «гибких навыков», повысит их «иллюстративность»

Смарт-баттл
«УникУм»

Как это повлияет на развитие корпоративной культуры?



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

01

- Определение списка тем
- Голосование по списку тем
- Вызов на баттл
- Определение двух лидеров
- Формирования команд поддержки

МЕДИА-ЗАЯВКА

(короткий рекламный ролик, в котором участник с командой поддержки заявляет о своих конкурентных преимуществах и вызывает «соперника» на баттл)

ТРЕНИНГИ

- Тренинги команд на сплочение
- Занятия команд по изучению темы баттла
- Создание Медиа-заявки

02

СМАРТ-БАТТЛ «УНИКУМ»

03

- Короткий спич
- Баттл-ринг
- Шумовое голосование

ОЦЕНИВАНИЕ

- Тайное общее голосование
- Чествование победителя
- Присуждение звания «Уникум»

04

БАТТЛ_РИНГ

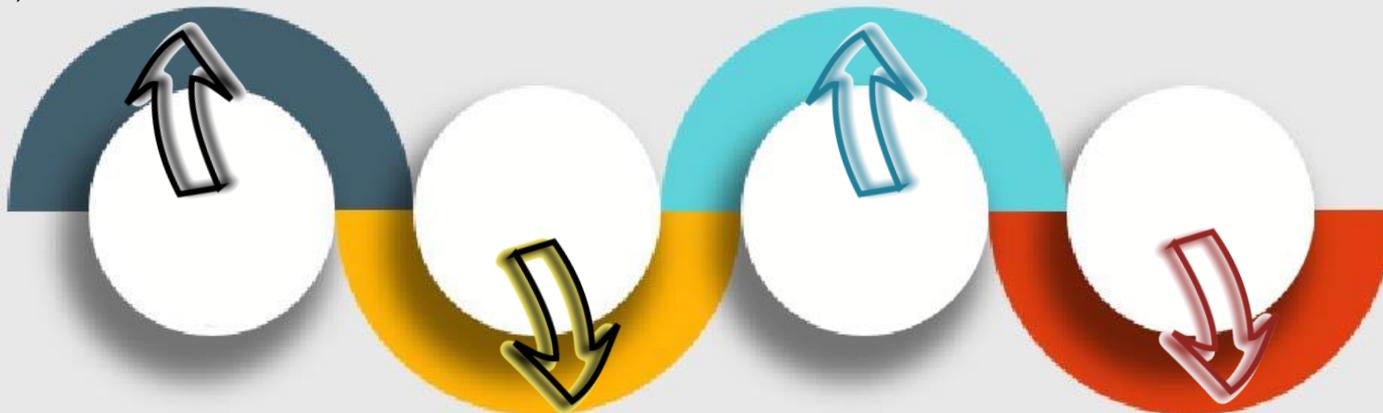
- 1 раунд** – участники по очереди высказывают короткие суждения по теме баттла.
- 2 раунд** – каждый участник продолжает фразу, начатую соперником.
- 3 раунд** – каждый участник задает вопрос команде соперника, та должна ответить максимально креативно.

Этапы интеллектуальной игры



Образовательный эффект от внедрения инноваций состоит в повышении уровня сформированности функциональной грамотности педагогов (умение педагога применить на практике имеющиеся знания, способность к саморазвитию и самообразованию, которые связаны с поиском новой информации, проверкой ее достоверности, изучением новых видов деятельности)

Социальный эффект при реализации инновационного проекта заключается в проявлении гибких навыков, выражающихся в навыках критического мышления, решения нестандартных задач, публичного выступления, делового общения, работы в команде, цифрового общения, организации деятельности, на которые также влияют уровень лидерских качеств, знания трудовой этики, дисциплины, чувство ответственности.



Корпоративный эффект заключается в формировании уникальной корпоративной культуры, выражающейся в умении решать проблемы в игровом поле, продуктивно взаимодействовать, получать радость от общения.

Организационно-управленческий эффект по итогам реализации проекта состоит в качественных изменениях в системе мотивации профессиональной деятельности персонала ОУ.

Эффекты

Смысловая конструкция: «Я ЛУЧШЕ...»



1

ПЕДАГОГИКА

Я лучше знаю, как научить даже тех, кто «не хочет»
Я лучше умею добиться дисциплины на уроке
Я лучше умею находить подход к «трудным подросткам»
Я лучше разбираюсь в подростковых субкультурах

2

ПСИХОЛОГИЯ

Я лучше умею превратить проблему в шутку
Я лучше знаю психологию подростка
Я лучше умею построить беседу на «сложные» темы

3

ДИДАКТИКА

Я лучше знаю, как организовать групповую работу на уроке...
Я лучше знаю, как привлечь внимание детей к своему предмету...

4

КРУГОЗОР

Я лучше знаю исторические места РФ
Я лучше разбираюсь в искусстве
Я лучше знаю современную поэзию

5

ПОЛИТИКА

Я лучше знаю разбираюсь в политике США
Я больше знаю о «горячих точка» в мире
Я лучше знаю мировых лидеров

6

ТВОРЧЕСТВО

Я лучше могу донести мысль в жанре рэпа
Я лучше смогу все объяснить, не произнеся ни слова
Я лучше смогу выразить мысль в инсталляции

Темы

*СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!*

