

Технология формирования коммуникативной культуры:

проект «Бункер»

Разработчики: Кибартас А., Кузьмина А., Кузнецова В.



«Бункер»: для чего?

● **Целью** проекта является совершенствование навыков публичного выступления как средства профессиональной реализации и социальной адаптации.

● **Задачи:**

Совершенствование коммуникативных и ораторских компетенций.

Развитие способности творчески мыслить, находить нестандартные решения.

Повышение способности участников эффективно передавать идеи.

Развитие способности адаптировать стиль общения к разнообразной аудитории.

Улучшение навыка убеждения.



«Бункер»: предполагаемый результат

Способность
находить
нестандартные
решения

Уверенность в
ситуациях
публичных
выступлений

Повышение
социальной,
профессиональной
и творческой
активности

«Бункер»: целевая аудитория

Юриспруденция

- Омский юридический колледж
- Сибирский профессиональный колледж

Образование

- Омский музыкально-педагогический колледж
- Омский педагогический колледж №1
- Университетский колледж ОмГПУ

Туризм

- Университетский колледж ОмГПУ
- Омский колледж культуры и искусств
- Колледж Омского государственного технического университета

Реклама

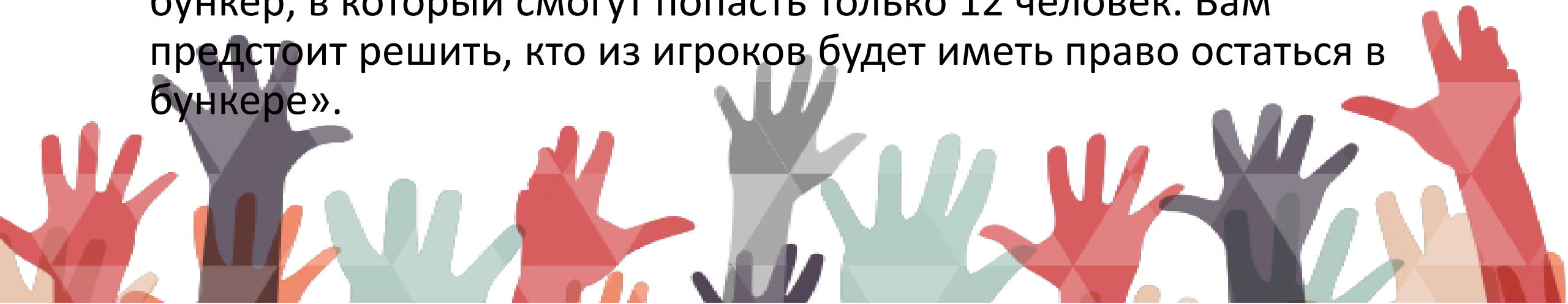
Сибирский профессиональный колледж



«Бункер»: сценарий

Начало игры:

- Ведущий объявляет начало игры, предлагает игрокам встать в круг и раздает каждому игроку по несколько карт-характеристик. Игроки заглядывают в свои карты и начинают знакомиться друг с другом.
- Ведущий представляет ситуацию: «Глобальная катастрофа накрыла Землю, но перед вами открывается спасательный бункер, в который смогут попасть только 12 человек. Вам предстоит решить, кто из игроков будет иметь право остаться в бункере».



«Бункер»: сценарий

Раунд 1:

- Игроки по очереди представляются, рассказывают о своей профессии, увлечениях, здоровье и других характеристиках согласно картам, которые они получили. Затем игроки начинают обсуждать, кого они считают наиболее важным для выживания в бункере, а от кого готовы отказаться.

Раунд 2:

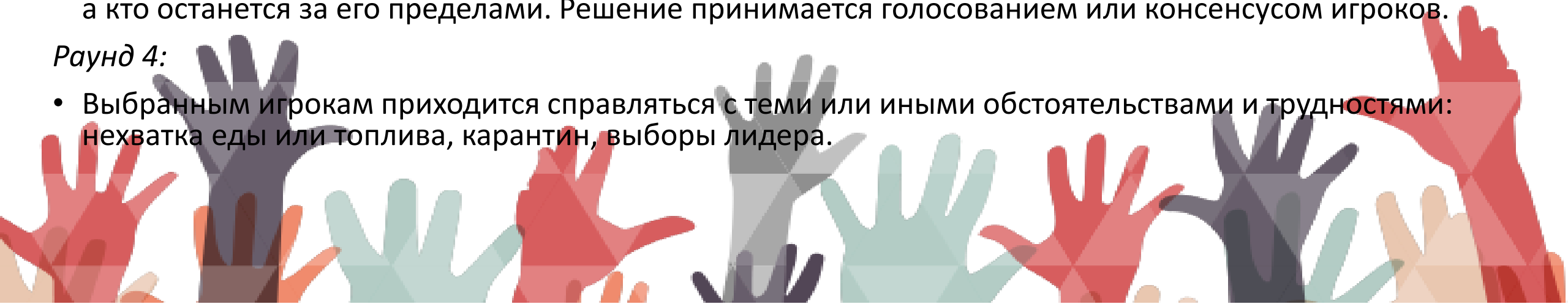
- Игроки продолжают обсуждение, аргументируют свои решения, выдвигают альтернативные варианты. Ведущий напоминает, что спасение в бункере означает возможность возрождения цивилизации после катастрофы.

Раунд 3:

- Игроки принимают окончательное решение о том, кто из них получит возможность попасть в бункер, а кто останется за его пределами. Решение принимается голосованием или консенсусом игроков.

Раунд 4:

- Выбранным игрокам приходится справляться с теми или иными обстоятельствами и трудностями: нехватка еды или топлива, карантин, выборы лидера.



«Бункер»: сценарий

Завершение игры:

- Игроки, попавшие в бункер, открывают дополнительные карты, которые показывают их судьбу после выхода из бункера – как они восстановили жизнь на Земле и способствовали возрождению цивилизации. Игра завершается обсуждением событий, произошедших в бункере и за его пределами, и анализом принятых решений.

Форма проведения: оффлайн в формате дискуссии.

Количество участников: большие группы (от 20 человек).



«Бункер»: примеры



Профессия – Клоун,

Пол – Женщина

Возраст – 50

Плодовитость – Не плодovита

Состояние здоровья – Травма руки

Черта характера – Спокойная

Хобби – Плетение корзин из любых веток

Фобия – Отсутствует

Багаж – Радио

Доп. информация – Мастер спорта по боксу

Карта №1 – Поменяйтесь багажом с другим человеком

Карта №2 – Рядом с вами второй бункер, где находятся 2 строителя

«Бункер»: примеры



Профессия – Кардиолог,

Пол – Мужчина

Возраст – 40

Плодовитость – Плодовит

Состояние здоровья – Очень плохое зрение

Черта характера – Независимый

Хобби – Делать украшения из бисера

Фобия – Отсутствует

Багаж – Собака

Доп. информация – 10 лет работал строителем

Карта №1 – Изменить профессию любого игрока (себя нельзя)

Карта №2 – Добавляет 1 доп. Слот к багажу

«Бункер»: примеры



Профессия – Инженер-электрик,

Пол – Женщина

Возраст – 25

Плодовитость – Не плодovита

Состояние здоровья – Идеально здорова

Черта характера – Ненадежна

Хобби – Прятать чужие вещи

Фобия – Отсутствует

Багаж – Автомобиль с полностью залитым баком

Доп. информация – Победила рак мозга

Карта №1 – Изменить свое состояние здоровья и плодовитость на рандомную

Карта №2 – Поменять местами багаж двух других игроков

«Бункер»: плюсы и минусы

● Плюсы

- 1) Увлекательный сюжет;
- 2) Развитие логического мышления;
- 3) Возможность коммуникации;
- 4) Развитие способностей к принятию решений в стрессовых условиях;
- 5) Достижение цели проекта.

● Минусы

- 1) Возможность конфликтов;
- 2) Недостаточное количество вариантов характеристик;
- 3) Не для всех игроков.

