Сценарий деловой игры «Кадровый конструктор» для руководителей 4-х школ Цель: Выявление проблем кадрового потенциала и проектирование управленческих решений.

Продолжительность: 40 минут. **Участники:** 4 команды «директор + заместитель/методист»).

Материалы: Флипчарты (4 шт.), маркеры, стикеры, сценарий деловой игры «Конструктор решений», I раздел Дорожной карты каждой школы.

Блок 1. Диагностика и проблематизация (3-5 минут)

Цель: Перевести сухие цифры дорожной карты в реальные управленческие ПРОБЛЕМЫ.

1. **Вводная** Кадровый потенциал — это не только отсутствие вакансий (п. 9, 10 дорожной карты), но и качество удержания, профильная подготовка и развитие.
2. **Индивидуальная работа:** Каждый директор фиксирует в дорожной карте 4 главные проблемы (зоны риска НЕдостижения показателя к 2027 году) своего кадрового потенциала, опираясь на данные своей школы. *Ориентир на проблемные зоны из дорожной карты:*
   - Отсутствие целевиков (МИЕНЦ).
   - Нулевой приток в дефицитные предметы (МИЕНЦ).
   - Риск потери молодых специалистов.
   - Недостаточная доля учителей с высшей и первой категорией.

Блок 2. Сборка «Кадрового конструктора» (20 минут)

Цель: Трансформировать проблемы в конкретные управленческие действия через модульный подход.

Ваша задача: За 25 минут превратить реальную проблему вашей школы в готовый пошаговый план, который пройдет проверку у коллег.

1. «Конструктора решений». Она состоит из 4 модулей (=проблемным или критическим разделам ДК):
   - **Модуль А (Отсутствие целевиков):** ПРОБЛЕМА_____; ЗАДАЧА:_____ РЕШЕНИЕ и УПРАВЛЕНИЕ:_____.
   - **Модуль Б (Риск потери молодых специалистов):** ПРОБЛЕМА_____; ЗАДАЧА:_____ РЕШЕНИЕ и УПРАВЛЕНИЕ:_____.
   - **Модуль В (Недостаточная доля учителей с высшей/1-й категорией):** ПРОБЛЕМА_____; ЗАДАЧА:_____ РЕШЕНИЕ и УПРАВЛЕНИЕ:_____.
   - **Модуль Г (Нулевой приток молодых специалистов в дефицитные предметы МИЕНЦ)**
2. **Работа в парах:** Каждая пара берет одну общую проблему. Задача: из выбранного модуля конструктора собрать 1 работающий управленческий механизм.

Блок 3. Презентация механизмов (5 мин): Каждая пара представляет собранный механизм. Правило: механизм должен отвечать на вопрос «Как это изменит конкретный показатель дорожной карты через год?».

Схема доклада: «У нас проблема (показатель МДК). Мы собрали механизм (РЕШЕНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ) модуля). Наш план (Шаг 1, 2, 3……). Нам нужен ресурс (XXXXX)».

Блок 4. Получите обратную связь (Правило «1+1»):

По регламенту игры на этом шаге предусмотрена обратная связь: просим команды назвать одно "Слабое место" (где конструкция может сломаться) и одно "Усиление" (инструмент, который стоит добавить в Шаг 1, 2 или 3…..)

Результат игры:

Каждая из 4 школ уходит с эскизом I раздела своей дорожной карты, где вместо «0%» появится результат, так как прописаны конкретные шаги решения и управления.