

Методические рекомендации по подготовке проекта
для руководителей команд участников Городской гуманитарной конференции
для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города
Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году

На подготовительном этапе (ноябрь 2020 г. – январь 2021 г.) обучающиеся формируют команды проекта. Определяют тему проекта в соответствии с выбранным тематическим направлением «Виртуального вернисажа».

При разработке и реализации проекта возможна помощь педагога командам обучающихся, можно воспользоваться помощью педагога-предметника, социального партнера проекта.

Целевую аудиторию проекта и творческого продукта участники выбирают самостоятельно. Проект может быть направлен на целевую аудиторию любого возраста и социального статуса, например родители, одноклассники, обучающиеся ОО, жители микрорайона и др.

Руководитель команды оформляет паспорт проекта. Следует обратить внимание, что в паспорте проекта необходимо указать цель и задачи проекта, как для участников, разрабатывающих и реализующих проект, так и для целевой аудитории, на которую проект направлен.

Команда проекта

Команда – это группа людей, объединенных общей целью, во многом соответствующей личным целям каждого.

Характеристика команды:

- Единые миссия, цель, ценности;
- Инициативность каждого члена команды;
- Высокая коммуникативная активность, доверие;
- Наличие социально признанных ролей;
- Оценка деятельности по общему результату (а не по деятельности каждого);
- Временность (команда есть, пока есть дело).

Роли в команде

Классический подход к распределению ролей между участниками проектной команды был предложен доктором Р.М. Белбином. В каждой проектной команде, которая стремится эффективно организовать свою работу, независимо от ее численного состава, должны выполняться следующие 8 ролей:

Председатель – выбирает путь, по которому команда движется вперед к общим целям, обеспечивая наилучшее использование ее ресурсов; умеет обнаружить сильные и слабые стороны команды и обеспечить наибольшее применение потенциала каждого участника команды. Можно думать, что таким человеком является, как правило, официальный руководитель проекта; однако, в самоуправляемых командах им может быть любой человек.

Оформитель – придает законченную форму действиям команды, направляет внимание и пытается придать определенные рамки групповым обсуждениям и результатам совместной деятельности.

Генератор идей – выдвигает новые идеи и стратегии, уделяя особое внимание главным проблемам, с которыми сталкивается группа. Пытаются внедрять в команде радикальные технологии, искать новые решения технических задач.

Критик – анализирует проблемы с прагматической точки зрения, оценивает идеи и предложения таким образом, чтобы команда могла принять сбалансированные решения. В большинстве случаев такой человек поступает как «скептик», уравнивая оптимистические предложения оформителя и генератора идей.

Рабочая пчелка – исполнители, делают работу и обеспечивают выполнение задач. Они преобразуют идею команды в рабочий план и практические действия. Дисциплинированы, хорошо организованы, а работу выполняют систематично и эффективно.

Опора команды – поддерживает силу духа в участниках проекта, оказывает им помощь в трудных ситуациях, пытается улучшить взаимоотношения между ними и в целом способствует поднятию командного настроения.

Добытчик – обнаруживает и сообщает о новых идеях, разработках и ресурсах, имеющихся за пределами проектной группы, налаживает внешние контакты, которые могут быть полезными для команды, и проводит все последующие переговоры.

Завершающий – поддерживает в команде настойчивость в достижении цели, активно стремится отыскать работу, которая требует повышенного внимания, и старается, насколько возможно, избавить команду от ошибок, связанных как с деятельностью, так и с бездеятельностью. Такой человек играет доминирующую роль во время тестирования системы на завершающей фазе жизненного цикла проекта, однако его роль на более ранних фазах тоже важна. Команде необходимо время от времени напоминать, что участвуют в проекте с жесткими сроками и промежуточными контрольными точками, которые необходимо достигать вовремя, чтобы удачно завершить проект.

Команду проекта на роли можно разделить с помощью разных подходов:

- Авторитарный (назначить исходя из личного видения)
- Проблемно-ориентированный (определить исходя из задачи)
- Динамический (роли в команде могут меняться). По договоренности (раз в 1-2 недели) члены команды меняются ролями. Данный подход позволяет опытным путем определить предрасположенность к той или иной роли.

При распределении ролей в команде необходимо учитывать у каждого члена команды:

- Личные качества (имеющиеся у школьника необходимые личностные качества для выполнения определенной роли, например лидерские качества)
- Компетенции (имеющиеся у школьника компетенции для выполнения определенной роли, например анализ имеющихся в проекте проблем)
- Внешние условия (внешние факторы, влияющие на возможность участника выполнять определенную роль, например занятость другими проектами)
- Опыт (имеющийся у школьника опыт для выполнения определенной роли, например имеется опыт работы над другими проектами)
- Мотивация (имеющаяся у школьника мотивация для выполнения определенной роли, например для получения нового опыта и компетенций)

При создании команды необходимо провести командообразование. Можно поиграть в игры на командообразование, определить общую цель команды (разработка и реализация проекта) и провести для команды креатив сессию для определения темы проекта.

Как выбрать тему проекта для участия в Городской гуманитарной конференции Креативная сессия

Креативная сессия – это групповая работа, в которую включены все участники и в ходе которой решается поставленная творческая задача.

Ограничений по количеству участников креативной сессии нет. Желательно, чтобы в группе были школьники разных возрастов и полов для разнообразия, предлагаемых участниками идей.

Для участия в сессии можно пригласить не только обучающихся, которые в дальнейшем будут работать над проектом, а всех желающих.

Подготовка к креативной сессии:

- Школьников никак не надо готовить к креативной сессии.
- Педагог становится модератором креативной сессии, не руководит процессом, а только направляет.
- Необходимо заранее ознакомиться со всеми этапами креативной сессии, чтобы быть готовым ответить на вопросы участников.
- Не стоит ограничивать процесс предлагаемых участниками идей.
- Важно непредвзято относиться ко всем участникам креативной сессии.

1 такт. Разминка

Упражнение «Свойства»

Модератор показывает участникам любой предмет, например резинку для волос, и задает группе вопросы: Что это? Для чего это используется?

После ассоциаций первого порядка модератор задает вопрос:

А как еще можно использовать этот предмет?

Необходимо подтолкнуть участников к новым идеям, даже абсурдным. При этом необходимо использовать предмет в его существующем виде, нельзя его разрезать или что-либо из него вырезать.

Далее модератор предлагает группе назвать основные свойства предмета. Все свойства фиксируются на доске.

Какой этот предмет? Этот предмет (резинка): черный, легкий, тонкий и так далее.

Модератор задает группе следующий вопрос: Как мы можем изменить свойства, чтобы получить новую версию продукта? Для чего хороша новая версия продукта?

Например: Резинка легкая. А если она станет тяжелой, что это нам дает? Ее не унесет ветер. Кому это может быть нужно.

Модератор рассуждает вместе с участниками. Направляет их мысли, призывает к свободной генерации.

Рефлексия:

1. Мир изменяем. Мир — это такой же предмет, имеющий изменяемые свойства. Мы можем создать любую ситуацию, любой продукт.

2. Только что мы придумали ряд новых продуктов. Огромные компании тратят на это гигантские суммы. Кто-то может заработать миллионы на таких стаканчиках.

Мы также можем придумать идеи своих проектов.

Упражнение «Метод фокальных объектов»

Модератор предлагает группе выбрать любой объект. Например, окно. Это будет объектом, который участники будут изменять. Фокальным объектом.

Окно

Модератор предлагает группе выбрать три абсолютно случайных объекта.

Например: старик, обезьяна, стол.

Это должны быть объекты, а не абстрактные понятия типа «напряжения»

Модератор просит группу выделить по три свойства каждого из трех объектов.

Например:

Старик: мудрый, старый, седой

Обезьяна: игривая, смешная, глупая

Стол: удобный, деревянный, широкий

Креативная сессия. Разминка

Участникам предлагают попробовать применить к фокальному объекту (окну) одно или несколько свойств. Например: окно широкое, окно мудрое, окно смешное, окно глупое...

Далее с группой обсуждается каждое сочетание с помощью метода свободных ассоциаций.

Например: окно смешное, может это окно в детской? Со смешными картинками? Что если производить окна специально для детских учреждений или кабинетов педиатров, чтобы дети не боялись?

В ходе обсуждения придумываются проекты. Интересные и перспективные результаты можно зафиксировать на доске.

2 такт. Креативная сессия

В ходе генерации идеи будут использоваться несколько подходов, так как люди придумывают по-разному.

Первым подходом будет мечта – это простое упражнение, позволяющее удерживать в голове определенную позицию в течении всей сессии. Так у участников появляется критерий, от которого они отталкиваются в ходе работы.

Мечта

Модератор предлагает участника записать на листочках ответ на вопрос: Чем бы я занимался, если бы мне никогда не нужно было зарабатывать деньги. Я бы вставал с утра и мог делать что угодно. Что бы я делал?

Первые варианты будут максимально примитивны: играл бы в компьютер, спал, гулял с друзьями. Необходимо преодолеть эти варианты, потому что они иллюзорны, никто не захотел бы прожить так жизнь в действительности. Надо выйти на реальную желаемую деятельность и зафиксировать ее на бумажке.

Далее школьник сохраняет бумажку и периодически обращается к ней в ходе креативной сессии.

3 такт. Тренды

Модератор распределяет участников на случайные группы по 3 человека. На данном такте необходимо объяснить участникам, что такое тренд.

Тренд – объективно наблюдаемый и измеряемый процесс, развивающийся в определенном направлении.

Тренды сильно распространены и влияют на общество. Вероятность их развития можно спрогнозировать. Для этого нужно разбираться в текущей ситуации в той области, которая вас интересует. А еще знать потенциальные разработки технологий и т.д.

Тренд показывает последствия развития суммы технологий и того, как их адаптировало общество. Тренды могут быть в разных сферах. Чаще всего, тренды показывают изменения в социальной или экономической сферах.

При определении тренда можно использовать формулу тренда:

- «Что» (какая именно тенденция, про что она?)
- «Растет или падает» (идет нарастание или наоборот спад чего-то? тренд — это всегда изменение)
- «Где» (в каких масштабах – в городе/стране/мире?)
- «Когда» (когда тренд начался или начнется и когда наступит пик тренда, должен звучать как заголовок в газете)

Вверху пишется тренд, ниже более подробное описание тренда, указать растет или спадает, где развивается тренд, когда примерно наступит пик тренда (Приложение 1).

Модератор приводит участникам примеры трендов и спрашивает у них пример тренда - позитивный и негативный.

Например, позитивный тренд – рост цифровизации образования, тренд растет, развивается во всем мире, пик тренда может наступить в 2030 году, когда все школы перейдут на онлайн-образование. Негативный тренд – рост количества беспризорных собак, тренд спадает, развивается в России, пик тренда может наступить в 2025 году, когда всех бездомных собак будут чипировать.

Участникам показывают линию времени (Приложение 2).

Сверху линии времени – тренды позитивного влияния. Снизу – негативного. «Черные лебеди» нереалистичные, но возможные тренды.

Модератор вместе с участниками наносит тренды на линию времени.

Можно ограничить темы для придумывания трендов до тем Городской гуманитарной конференции – знания, ценности, коммуникация, эмоции, художники Екатеринбурга и Урала.

Дальше участники работают в группах – под наблюдением модератора. Участники в группах придумывают и обсуждают тренды, записывают их на карточках. Во время работы можно советоваться с модератором.

В конце такта модератор вызывает команды по очереди и предлагает обсудить тренды, которые они придумали. Команда представляет свои тренды и те тренды, с которыми соглашаются все участники наносятся на линию времени.

4 такт. Проблемы/Возможности

Каждой команде модератор выдает 6 карточек двух цветов (например, 3 красные и 3 зеленые).

Командам необходимо выбрать 3 любых тренда, нанесенных на линию времени и написать к ним:

Проблему (красный цвет) – какую проблему или трудность они видят, в данном тренде, как можно конкретнее.

Возможности (зеленый цвет) – какую возможность команда видит в данном тренде, что лично им хотелось бы, чтобы улучшилось или появилось благодаря тренду, как можно конкретнее.

Проблемы и возможности наносятся рядом с трендами, к которым они относятся.

5 такт. Проекты

Командам предлагается на основе имеющихся трендов, проблем и возможностей указанных к ним выбрать один тренд и придумать идею проекта. Каждая команда презентует идею своего проекта перед всеми участниками. Все идеи наносят на доску.

6 такт. Ресурсы

Участникам предлагают оценить ресурсы, которые у них имеются, взять листочек и ответить на вопросы:

Что я умею?

Мой родственник умеет, располагает ресурсом, работает в ... ?

Я располагаю: необычной техникой, необычной локацией, необычными знакомыми?

Далее бумажки анонимно кладутся в шляпу. Модератор достает бумажку из шляпы, группа обсуждает, какой проект можно создать на базе этого ресурса.

Можно и нужно комбинировать ресурсы. Участники должны запомнить, какие ресурсы есть в их группе.

7 такт. Отбор проекта

За время креативной сессии у команды появилось много записанных идей. Настало время определиться с идеей проекта.

Важно:

1.Идея должна соответствовать требованиям Городской гуманитарной конференции в 2020/2021 учебном году.

2.Любая идея должна решать проблему.

Идея должна быть сформулирована так:

Проблема (суть проблемы): Почему это проблема («это проблема, потому что...»).

Решение (что мы предлагаем): Как это решит проблему.

8 такт. Завершающий

После выбора проекта необходимо запланировать дальнейший план действий по разработке и реализации проекта.

ТРЕНД _____

