

Сценарий педагогического совета «Проектное управление как ведущий тренд в современном образовании»

Аннотация

Автор сценария педагогического совета: Костяшина Т.Н., заместитель директора по УВР МКОУ «НСОШ».

Данный педагогический совет проводится в нетрадиционной форме. Тема предложенного педсовета современна и актуальна в практике современного образования. XXI век - век глобализации, новых технологий и инноваций, век нового мышления и нового отношения к происходящим переменам, а будущее — это эпоха бурного развития технологий. Образование, несомненно, тоже переходит в цифровой формат. Соответственно школа устремлена в будущее и готова меняться.

Форма организации педсовета позволяет не только заинтересовать педагогов, наделить их теоретическими знаниями и практическими умениями, вовлечь в мероприятие практически весь педагогический коллектив, но и создать атмосферу живого общения и самовыражения. Предложенный материал содержит новизну и практический опыт проектного управления.

Структура педсовета: приветствие членов педсовета, мотивационный этап, лекция, кофе-брейк, проектная деятельность педагогов. На каждом этапе используются задания для педагогов практической направленности. На этапе проектной деятельности педагогам предлагается посетить «Аллею стартапов», побывать на образовательной площадке «Проблематизация» и принять участие в мыследеятельностной игре «Яма». Продолжительность: 95 мин.

Педсовет целесообразно провести в конце учебного года для выработки стратегии работы школы на 2019/20 учебный год, что позволит реализовать интересные мероприятия для обучающихся.

Форма проведения: педсовет в виде учебно-практического курса, предусматривает работу педагогов в группах (по 6 человек). Каждая группа заранее получает задание по подготовке тезисов по рассматриваемой проблеме (*Приложение 2*).

Цель педагогического совета: познакомить педагогический коллектив школы с основными трендами образования, показать важность проектного управления, мотивировать педагогов на проектную деятельность в урочное и внеурочное время.

Оборудование: интерактивная доска, магнитная доска (флешчарт), маркеры, стикеры разных цветов, раздаточный материал для педагогов (папки с приложениями на каждую команду), выделители текста, ручки, листы формата А4, бейджи с названием роли в проектной команде.

Ход педсовета

I этап. Приветствие фасилитатора - заместитель директора по УВР приветствует педагогический коллектив <10 мин.>.

Добрый день! Умнейшие, любознательные, прекрасные, удивительные, творческие, критически мыслящие, самые грамотные люди!

Мы с вами и наша школа в современном мире находимся в постоянном развитии. Известно, что инновационное развитие образовательного учреждения осуществляется под воздействием изменений внешних условий и с учетом внутренних тенденций саморазвития.

Внешнее воздействие, складывается из государственных инициатив в сфере образования и образовательного заказа ближайшего социального окружения школы.

Давайте обсудим, какие же инновации в нашей школе мы имеем на сегодняшний день? (*педагоги выходят к доске и записывают свои ответы – можно заранее подготовить список и выбрать из него*).

Предполагаемые ответы педагогов:

- Оснащенность кабинетов компьютером и проектором, два компьютерных класса, мобильный класс, интерактивный тир, интерактивные доски, интернет, маникен-тренажер по оказанию первой помощи, библиотечный фонд, волонтерство, участие в проектах, онлайн-олимпиадах.....и т.п.

Задание 1. Упражнение «Я рисую инновацию» — педагоги объединяются в группы и каждая группа должна изобразить инновацию в человеческом облике (на листе А4). При этом участникам нельзя разговаривать между собой. **<5 мин.>** – прикрепляем к доске.

Тренды в образовании - это тенденции в его изменении. Во-первых, это создание новых условий и активных методик обучения, которые являются основой образовательной парадигмы.

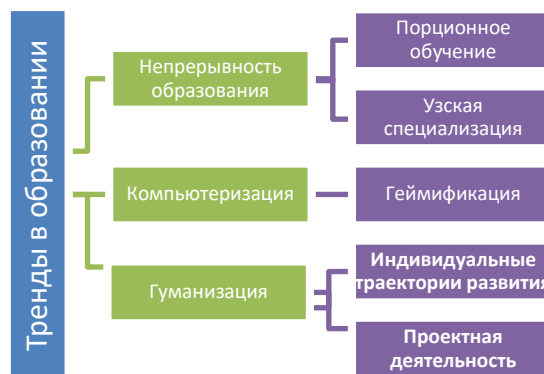
Во-вторых, возрастающие требования со стороны общества к подготовке критически мыслящей и функционально грамотной личности, способной к непрерывному обновлению своих знаний, быстрому переучиванию и смене области применения своих способностей для успешной жизни в быстро меняющемся мире.

Коллеги, а как вы думаете какие инновации из представленных являются в современном мире трендовыми (тренд — основная тенденция (возможный (вероятный) вектор развития событий) изменения чего-либо).

Предполагаемые ответы педагогов:

- *Цифровизация, глобализация, профориентация и т.п.*

Три тенденции (компьютеризация, гуманизация и непрерывность образования) — главные тренды, влияющие на содержание и процессы обучения. (Приложение 2).



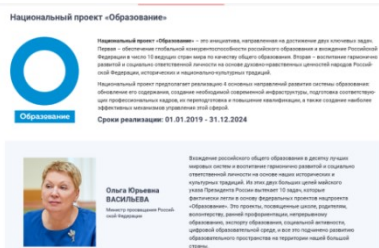
Будущее за навыками — навыки поиска, анализа и синтеза информации, работы в команде, креативность и выход за рамки, критическое мышление и сосредоточенность, видение конечного результата («большая картинка») и постоянное обучение (life-long learning).

Вот и мы сегодня будем получать навыки работы в команде и обучаться. **<10 мин.>**

II этап. Мотивационный (с практической деятельностью, педагоги выступают в роли экспертов государственных документов) **<20 мин.>**

На обеспечение прорывного научно-технологического и социально-экономического развития России, повышения уровня жизни, создания условий и возможностей для самореализации и раскрытия таланта каждого человека направлены национальные проекты. 12 национальных проектов, одним из проектов является «Образование».

Реализация нацпроекта «Образование» по десяти направлениям охватит период с 2019 до 2024 года. Нацпроект, общий бюджет которого составит почти 784,5 млрд рублей, должен обеспечить глобальную конкурентоспособность российского образования, а также вхождение России в число 10 ведущих стран по качеству общего образования, воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов России, исторических и национально-культурных традиций.



Каждая команда получает паспорт федерального проекта «Современная школа» в печатном виде (стр. 1, 2, 5, 44, 45).

Задание 2. Работа с документом. Найдите в паспорте проекта ответы на следующие вопросы (можно выделить маркером) и обсудите в команде **<8 мин.>**:

- | | |
|-----------------------------|---|
| ✓ Сроки реализации проекта. | ✓ Как вы понимаете термин «гибкие компетенции». |
| ✓ Цель проекта. | ✓ Наставничество. Кто может быть наставником. |
| ✓ Задачи проекта. | |
| ✓ Современная школа. | |

От каждой команды представитель отвечает на вопрос. Идет обсуждение данного проекта.

<5 мин.>

Продолжаем. 24 декабря 2018 года на коллегии Министерства просвещения Российской Федерации утверждены шесть новых концепций преподавания учебных предметов: «Обществознание», «География», «Основы безопасности жизнедеятельности», «Физическая культура», а также предметные области «Искусство» и «Технология».

Рассмотрим концепцию предмета «Технология». Предметная область «Технология» играет значительную роль в формировании универсальных учебных действий, навыков XXI века, в равной мере применимых в учебных и жизненных ситуациях.

Ведущей формой учебной деятельности в ходе освоения предметной области «Технология» является *проектная деятельность* в полном цикле: «от выделения проблемы до внедрения результата». Именно *проектная деятельность* органично устанавливает связи между образовательным и жизненным пространством, имеющие для обучающегося ценность и личностный смысл. Разработка и реализация проекта в предметной области «Технология» связаны с исследовательской деятельностью и систематическим использованием фундаментального знания (*данную концепцию целесообразно вывести на экран*).

Каждой команде раздается концепция предметной области «Искусство» или «География» (ссылки на концепции в Приложении 1).

Задание 3. Работа с документом. Найдите в тексте концепции недостатки деятельности обучающихся и выделите их. **<7 мин.>**

Предлагаем зачитать представителям команд и сделать вывод (*недостаточное использование в школьной практике технологий, основанных на практической, творческой и проектной деятельности обучающихся*).

Коллеги, мы можем вместе решить этот вопрос и как? Какие современные технологии обучения мы можем использовать? (*От каждой команды представитель высказывает свои мнения*).

Одной из ведущих современных технологий обучения обучающихся является *проектное управление*. Используя метод проектного управления, при активном участии педагогов, обучающихся, родителей и общественности, мы осуществим перевод образовательного учреждения в новое качественное состояние, и «построим» Современную школу.

III этап. Лекция <10 мин.>

Проектное управление – это *тип управления* образовательной организацией в режиме развития, при котором осваиваются новшества и наращивается образовательный потенциал организации, и, как следствие, улучшается качество его работы. Проектное управление, как технология, - это инновация.

Проектное управление — это теперь новая идеология управления образованием в России. Идеология, принятая на государственном уровне. Постановлением Правительства РФ от 15.10.2016 № 1050 «Об организации проектной деятельности в Правительстве Российской Федерации» утвержден регламент осуществления проектного управления на уровне Правительства, в котором определено, что «Проект — комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленных на достижение уникальных результатов в условиях временных и ресурсных ограничений».

В федеральном проекте «Современная школа» много показателей, которые необходимо реализовать в школе. Например, для достижения цели онлайн-образования необходимо увеличить количество школьников, включенных в онлайн-обучение в течение 2018–2025 гг. в 10

раз (!) — с 600 тыс. сейчас до 6 млн. в 2025 году. Можно также предположить, что ресурсов, выделяемых в рамках госзадания, на организацию и проведение в жизнь этого «информационного взрыва» школам либо не будет хватать, либо, даже если их и хватит, чтобы начать, то уж на бурное развитие ресурсов в достатке может и не оказаться. И вот здесь должен включиться механизм проектного управления. В чем его смысл? Проектная деятельность (и проектное управление) — это всегда инициатива снизу, «окрашенная» ценностями организации и ее руководителя. [9]

Таким образом, только вместе с вами, коллеги, мы можем обеспечить достойную и интересную профессиональную жизнь своему коллективу, почувствовать себя более свободными в принятии решений и повысить уровень доверия между обучающимися, родителями и педагогами. Только вместе мы можем достичь уникальных результатов обучения и воспитания.

При проектном управлении люди объединяют (интегрируют) усилия, ресурсы, знания из различных областей, опыт практической деятельности, методы и инструменты управления, необходимые для достижения определенных целей:

- ✓ Наличие оригинальной цели.
- ✓ Наличие проектной команды.
- ✓ Единое управление (интегральное управление).
- ✓ Ограниченные ресурсы (финансовые, временные, кадровые).

Всякий проект реализуется тогда, когда возникает проблема. Когда существующие решения не удовлетворяют нашим нуждам и нам необходимо искать новые или кардинально изменять прежние. Проект нужен тогда, когда осознается потребность в чем-то, но те, у кого эта потребность возникла, не знают, что и как нужно сделать, чтобы ее удовлетворить. В таком случае говорят, что существует проблема.

Социокультурные проблемы – вызовы, которые не имеют решения на настоящий момент, не преодолены человечеством, но решение которых сверхактуально для вопроса выживания. Проблемы являются той точкой приложения усилий, на которую направлен вектор развития проектного замысла. Проблема – вызов, который нельзя игнорировать.

Жизненный цикл проекта в общем виде состоит из нескольких этапов:

1. Проблематизация.
2. Целеполагание.
3. Поиск решения.
4. Планирование.
5. Реализация замысла.
6. Завершение проекта.

Вспомним наш общешкольный образовательный проект «Читаем вместе». Поиск проблемных моментов и пути решения проблем для будущих проектов? (*Приложение 4*).

Кофе-брейк <10 мин.>

IV этап. Проектная деятельность <45 мин.>

А сейчас мы с вами отправляемся на «Аллею стартапов». На этой аллее нам встретятся образовательные площадки жизненного цикла проекта:

- ✓ Образовательная площадка «Проблематизация».
- ✓ Образовательная площадка «Целеполагание».
- ✓ Образовательная площадка «Поиск решения».
- ✓ Образовательная площадка «Планирование».
- ✓ Образовательная площадка «Реализация замысла».
- ✓ Образовательная площадка «Завершение проекта».

Образовательная площадка «Проблематизация»

- ✓ Распределение участников проектных команд педагогов по ролям – участники прикрепляют бейджи (*Приложение 3*).
- ✓ Презентация кейса «С чего начинается проект?» (учитель технологии, *Приложение 3*).
- ✓ Сообщение о социальном проекте (педагог дополнительного образования, рук-ль волонтерского движения, *Приложение 3*).

<15 мин.>

- ✓ Тренинговое упражнение по теме «Постановка социальной проблемы».

Мыследеятельностная игра «Яма» (Приложение 3)

Определение и формулировка социальной проблемы – одна из важнейших и, в то же время, наиболее трудных тем любого организационно-деятельностного тренинга. Формальное отношение к ней приводит в дальнейшем к тому, что участники испытывают трудности в постановке целей и, что гораздо опаснее, организации проектной деятельности.

Мыследеятельностная игра «Яма» - эффективное тренинговое упражнение, позволяющее решить несколько задач:

- ✓ Определить базовые понятия социального проектирования – целевая группа, проблема, причинно-следственные связи, проблемное поле, проект, цель, деятельность, бюджет проекта и др.
- ✓ Приобрести опыт определения и формулирования социальной проблемы.
- ✓ Продемонстрировать последствия ошибок, допущенных при постановке проблемы.
- ✓ Отработать навыки групповой мыследеятельности.
- ✓ Сформировать культуру публичной дискуссии.

Игра состоит из 9 этапов. Листы с результатами групповой работы прикрепляются на доску. Во время обсуждения Общее время игры – <30 минут>.

V этап. Рефлексия <8 мин.>

- Коллеги, изменилось ли у вас понимание «проекта»? Как можно определить проект ли перед вами? Как выявить социальную проблему? Вы желаете посетить остальные образовательные площадки жизненного цикла проекта? Продолжение следует. *Индивидуальные ответы.*

- В начале нашего педагогического совета вы нарисовали «инновацию». Может хотите что-нибудь добавить или изменить? У вас есть возможность.

- И последнее интерактивное задание: установите соответствие между этапами проекта и афоризмами известных людей. На экран интерактивной доски выводится задание, весь педагогический коллектив предлагает варианты ответов.

<https://learningapps.org/display?v=p5e3o9frc19>

VI этап. Принятие решения педагогического совета:

1. Признать работу по организации проектного управления школой удовлетворительной.
2. Определить одним из приоритетных направлений работы школы – совершенствование деятельности учителей-предметников по повышению качества знаний обучающихся с использованием проектно-исследовательской деятельности.
3. Рекомендовать активизировать работу по проектно-исследовательской деятельности по предметам: технология, география, история, обществознание, физика, иностранный язык, информатика, искусство.
4. Сформировать творческие проектные команды для реализации «Аллеи стартапов». Проанализировать проект «Билет в будущее» (Приложение 5).
5. Педагогам школы продолжить обмен опытом по применению метода проектов в учебной и внеурочной деятельности через информационную сеть школы. Подготовить доклады на тему работы над проектом Ответственные – руководители ШМО.
6. Включить в годовой план проведение презентаций проектов.
7. ШМО учителей биологии, химии, географии и физики разработать жизненный цикл проекта «Вектор наук» и организовать научно-практическую конференцию, в рамках недели науки и техники для детей и юношества в январе 2020 г.
8. Создать «Банк проектов» на сайте школы.

Литература

1. Минюк Ю. Н. Метод проектов как инновационная педагогическая технология [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.). — Казань: Бук, 2014. — С. 6-8. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/143/6151/> (дата обращения: 11.07.2019).
2. Проектный подход в управлении изменениями и инновациями в региональной системе образования Репина А. В. / [iro.ru](http://iro.ru/wp-content/uploads/2015/11/Repina.pdf)>wpcontent/uploads/2015/11/Repina.pdf
3. Прикот О.Г., Виноградов В.Н. Проектное управление развитием образовательной организации. – М.: Национальный книжный центр, ИФ «Сентябрь», 2015. – 160с. – (Библиотека журнала «Директор школы»).

Интернет-источники

1. Нацпроекты по 12 направлениям стратегического развития страны
<https://edu.gov.ru/press/1103/opublikovany-informacionnye-materialy-o-nacproektah-po-12-napravleniyam-strategicheskogo-razvitiya-strany>
2. П А С П О Р Т федерального проекта Современная школа
http://xn--80aavcebfc6cza.xn--p1ai/upload/iblock/f06/Sovremennaya-shkola-_obnov.-red_.pdf
3. Концепция преподавания учебного предмета «Технология»
<https://docs.edu.gov.ru/document/c4d7feb359d9563f114aea8106c9a2aa>
4. Концепция преподавания учебного предмета «ОБЖ»
<https://docs.edu.gov.ru/document/bac5f1cd420a477b847e931322e90762>
5. Концепция преподавания учебного предмета «Обществознание»
<https://docs.edu.gov.ru/document/9906056a57059c4266eaa78bff1f0bbe>
6. Концепция преподавания учебного предмета «Искусство»
<https://docs.edu.gov.ru/document/11cfc73e7df5f99beeadf58f363bf98b>
7. Концепция преподавания учебного предмета «География»
<https://docs.edu.gov.ru/document/54daf271f2cc70fc543d88114fa83250>
8. Концепция преподавания учебного предмета «Физическая культура»
<https://docs.edu.gov.ru/document/f7ccb63562c743ddc208b5c1b54c3aca>
9. Зачем директору «проектное управление»? Олег Прикот, профессор департамента государственного администрирования НИУ ВШЭ (г. Санкт-Петербург)
<https://medium.com/direktoria-online/management-8889b84b4983>
10. Программа «Повышения квалификации педагогического состава Центров "точка роста"»
<https://np-education.ru/>
11. Принципы качества Джозефа М. Джурана
https://studopedia.ru/3_61186_printsipi-kachestva-dzhozefa-m-dzjurana-Joseph-mJuran.html
12. Как запустить стартап.
<https://investim.info/wp-content/uploads/2018/07/biznes-idei-dlya-startapa-19.png>

13. Мыследеятельностная игра «Яма», авторы Александр Кострикин (идея, Санкт-Петербург, Россия), Дмитрий Сергеев (технология, 2004, Обнинск, Россия)
<http://nspt.ru/technologies/pit>
14. Интерактивное задание на платформе LearningApps.org. Татьяна Костяшина
<https://learningapps.org/display?v=p5e3o9frc19>
15. Справочник заместителя директора школы № 1 от 2018 г. Как спланировать любой общешкольный проект на примере проекта «Читаем вместе», Светлана Каманина
<https://e.zamdiobr.ru/article.aspx?aid=611026>
16. Как подготовить проект в рамках программы развития? Т.С. Патрикова
<http://tspatrik.blogspot.com/2017/11/blog-post.html>
17. Справочник заместителя директора школы № 5 от 2019 г. План работы школы на 2019/20 учебный год. Новые разделы и концепции предметов, Татьяна Щербакова
<https://e.zamdiobr.ru/article.aspx?aid=724589>
18. Проект «Билет в будущее»
<https://bilet.worldskills.ru/>
19. Материалы общешкольного проекта «Читаем вместе», разработанные Татьяной Костяшиной
https://drive.google.com/drive/folders/1J_opyrEeL2vR75r9K_pUJvVMaUIZA9iE?usp=sharing
20. Акция «Читаем вместе, читаем книги о ВОВ»
<https://vk.com/novogurschool>
21. Сайт муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Новогуровская средняя общеобразовательная школа» Тульской области
<http://ngurovo-school.edusite.ru/>
22. Википедия
<https://ru.wikipedia.org>

Глоссарий

Креативность (от англ. creativity) — уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

Критическое мышление (англ. critical thinking) — система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации.

Стартап — это проект, задачей которого является привнесение чего-то принципиально нового в нашу жизнь.

Тренд — это, в широком смысле, направление развития в какой-либо области жизни (например, в одежде, финансах, технологиях или дизайне).

Фасилитатор (англ. Facilitator, от лат. Facilis «лёгкий, удобный») — это человек, обеспечивающий успешную групповую коммуникацию.

Современные тренды в области образования

Мы собрали современные тренды в области образования¹, на которые стоит обратить внимание, чтобы оставаться «на плаву» в условиях новых технологий и глобализирующихся рынков. Данные тренды будут полезны к рассмотрению всем участникам образовательной деятельности – специалистам, работодателям и учебным заведениям.

1. Обучение в течение всей жизни

Становится очевидным – обучение в течение всей жизни – тренд.



Одним из навыков «человека будущего», кроме навыка постоянно учиться, как это не парадоксально звучит, становится обратный навык – разучиваться. Разучиваться необходимо, чтобы воспринимать новое в быстро меняющейся среде, поскольку ранее полученные стереотипы и формы поведения мешают развиваться. Также бытует мнение, что развитию детей препятствуют родители, которые не могут предположить владение какими навыками и компетенциями может быть востребовано через 5 лет.

В Сингапуре (общепризнанный лидер в области образования) непрерывное образование граждан 40+ возведено в статус государственной задачи. И к этому вскоре придет весь мир. Поэтому в быстро меняющемся мире человеку придется продолжать обучение в течение всей жизни, часто самостоятельно осваивая новые навыки.

2. Индивидуальные траектории развития



Время одной профессии, полученной в начале карьерного пути, безвозвратно уходит.

Специалист осваивает новые профессиональные навыки в течение всей жизни. Эти навыки, в силу определённых условий и возможностей, у всех индивидуальные. Для того, чтобы быть востребованным, необходимо выстраивать индивидуальные траектории развития

компетенций. Современные технологии позволяют это сделать.

Например, в самом первом документе «Атлас новых профессий», который выпущен Агентством стратегических инициатив (АСИ), можно найти профессию, которая будет востребована в современном мире – дизайнер образовательных траекторий. Это человек или человек вместе с искусственным интеллектом, которые на входе определяют существующий уровень компетенций, умений и навыков конкретного специалиста и на основе его желания, допустим, через 3 года стать руководителем приоритетного государственного проекта, подсказать, для достижения этой цели какими дополнительными компетенциями ему нужно обладать, как их получить, и где подтвердить.

3. Цифровая экономика и диджитализация



В современном мире роль диджитализации сложно переоценить. Смартфоны и планшеты давно стали неотъемлемой частью жизни современного человека. Получать знания с помощью цифровых помощников – это важный тренд в образовании.

В Финляндии давно перешли на «перевернутое обучение». Человек изучает теорию вопроса через устройство цифрового мира: гаджеты, телевизоры, компьютеры... А в класс приходит для того, чтобы под руководством преподавателя закрепить полученные знания на практике.

В Российских ВУЗах и школах используется обратный принцип, который, к сожалению, становится уже неактуальным. Получить информацию становится проще из дома через интернет.

4. Порционное обучение

Способы подачи информации изменят структуру обучения.



¹ Центр оценки и развития проектного управления

<https://www.isopm.ru/mneniya/ocen/sovremennye-trendy-v-obrazovanii/>

Довольно сложно 1,5 часа сидеть перед экраном. Поэтому «порции» обучения будут становиться меньше.

Эту идею подтверждают и в Сингапурском «Агентстве будущего» - «порции знаний», которые человек способен освоить, будут минимизироваться. Поэтому в Сингапуре переходят от длительных учебных программ к краткосрочным курсам – так называемым капсулам знаний, которые можно освоить по пути из дома на работу в метро или за рулем автомобиля.

5. Геймификация



Многие организации уже перешли на принцип геймификации с целью построения замотивированных, работающих проектных команд.

Причиной стало увеличение числа специалистов поколения Y на российском рынке труда. Эти люди выросли на компьютерных играх, у них другая система ценностей и профессиональной мотивации.

Игровой, соревновательный момент, который подкреплен визуализацией, накоплением баллов или виртуальных бонусов может стать серьёзным мотивирующим фактором для них.

6. Узкая специализация

Еще одна бесспорная тенденция будущего – узкая специализация.



Работодатели будут набирать в свои команды вполне конкретных людей, которые способны выполнять заранее определённую ролевую функцию. Поэтому специалистам нужно обладать специализированными навыками, которые необходимы в определенном контексте. В проектном управлении все проектные специалисты ориентированы на выполнение конкретных функций и ролей.

Центр оценки и развития проектных компетенций внимательно следит за современными трендами в образовании и уделяет большое внимание развитию индивидуальных траекторий профессионального развития проектных компетенции специалистов.

3.1. Роли проектной команды

1. **Продюсер** – человек, который всех собирает (лидер).

2. **Исследователь** – это человек, который все разбирает по полочкам, он внимательно погружается в процессы вокруг себя, смотрит как устроен мир, как устроен опыт.

3. **Инженер**, как правило, это практик или специалист, который знает ответ на вопрос: как это можно сделать? Все, что вы сейчас здесь «напридумывали», что исследователь «наисследовал», что продюсер команды предлагает воплотить в действие, инженер помогает реализовать технологически или технически. Он знает какие ресурсы есть у команды, какие подручные средства, каким образом можно реализовать то или иное решение, каким образом показать это.

4. **Визуализатор (дизайнер)**, человек который обладает визуальным мышлением. Визуализаторы или дизайнеры могут отобразить на бумаге, в картонном макете (или макете, созданном из любых других подручных средств) то, что придумала команда – продюсер, исследователь, инженер.

5. **Психолог**. Человек, который хорошо понимает мотивацию поведения людей, искренне интересуется состоянием каждого из участников команды. Он может принести чашечку чая одному из членов рабочей команды ровно в тот момент, когда ему требуется помощь, или угостить конфеткой.

6. **Спикер** представляет результаты работы группы для всей аудитории.

3.2. С чего начинается проект?

Проект — это ограниченное во времени предприятие (мероприятие), направленное на создание уникальных продуктов и услуг или получение принципиально новых результатов. Проект — это проблема, решаемая по расписанию. Дж. М. Джурен [11]

Жизненный цикл проекта в общем виде состоит из нескольких этапов.

1. Проблематизация.
2. Целеполагание.
3. Поиск решения.
4. Планирование.
5. Реализация замысла.
6. Завершение проекта

С чего начинается проект? Со стадии проблематизации, т.е. с выделения проблемы. От того, насколько правильно мы определим для себя проблему и будем чётко её «удерживать» в своём сознании.

На стадии **проблематизации** участникам проектной команды необходимо выявить актуальную практическую проблему, если она не задана педагогом или неким «заказчиком» проекта в явном виде. Далее необходимо определить круг лиц, заинтересованных в решении этой проблемы – интересантов или, как их ещё называют, «стейкхолдеров». Нужно выявить потребности, которые возникают у интересантов, и сформулировать практические задачи, решение которых будет способствовать решению их проблемы.

Но зачастую бывает и так, что в ходе проектной деятельности необходимы уточнения. Например:
 - кто является потребителем «продукта» – решения, направленного на решение проблемы;
 - кто является заказчиком «продукта», т.е. кто приобретет выгоду от его реализации;
 - чьи ещё интересы будут затронуты в ходе решения проблемы. Например, это могут быть общественные объединения, государственные органы, сообщества людей, представленные в неявном виде и т.д.

Каким образом можно работать на этапе проблематизации? Есть несколько вариантов.

- Наставник готовит пакет материалов, в котором в неявном виде содержится описание проблем.
- Наставник готовит событие, в результате которого дети выявляют проблему.
- Наставник рассказывает о требованиях к выявлению проблемы и предлагает обучающимся самостоятельно подготовить материалы по актуальным проблемам.
- Обучающиеся сами приходят к наставнику с переживанием проблемы.

Цель – это то, что мы хотим достичь в результате выполнения проекта.

Постановка цели – это одна из важнейших стадий проекта. Любая неточность на этой начальной стадии приводит к серьезным последствиям в дальнейшем.

В ходе выполнения этого этапа работы обучающиеся осваивают способы целеполагания, определяют критерии оценки своих целей, применяют известные методы оценки целей проекта, например, такие как SMART.

ИГРА НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ РАБОТЫ С ПРОЕКТНОЙ КОМАНДОЙ

2. Этап проблематизации и целеполагания

Например:

- Мыследеятельностная игра «Яма»
- Игра «Дерево желаний»

Для чего?

Игры на данном этапе помогут освоить методы выявления и формулирования проблемы, помогут с мотивацией и «присвоением» не только проблемы, но общим пониманием, ради чего и куда движемся

ИГРА НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ РАБОТЫ С ПРОЕКТНОЙ КОМАНДОЙ

3. Этап генерации идей

- Мозговой штурм
- Упражнения на развитие креативного мышления
- ТРИЗ
- Технология «мастерская будущего» – погружение в ситуацию разработки и проживания идеи

Для чего?

Выход за рамки привычного образа мыслей, нестандартные решения

На **стадии поиска решения** происходит поиск не только образа решения проблемы, но и способа решения проблемы. Это начальный этап проектирования.

На стадии поиска решения проблемы обучающиеся выдвигают гипотезы о вероятном способе решения проблемы, формируют «замысел», «концепт», предлагают идеи вероятного решения проблемы. На этом этапе могут быть использованы различные техники генерации идей: от мозгового штурма, до сложных методологий генерации идей, таких как ТРИЗ или дизайн-мышление.

На **стадии планирования** обучающиеся осваивают для себя новый, довольно сложный вид деятельности. Учатся составлять план действий, осваивают способы планирования деятельности, учатся формировать перечень задач и последовательность их выполнения, учатся декомпозировать задачи на подзадачи, осваивают способы и критерии оценки качества плана действий, осваивают способы оценки ресурсозатратности проекта, учатся разрабатывать «бюджет» проекта.

На **стадии реализации** замысла происходят два ключевых такта проекта: разработка решения и его воплощение. Педагогической компонентой учебного проекта по окончании этой стадии становится оформление и представление результатов работы. Публичная демонстрация результатов проектной деятельности необходима для того, чтобы обучающиеся получили независимую внешнюю оценку результатов своей деятельности.

Стадия завершения проекта включает в себя подведение итогов, анализ выполненных работ, анализ дальнейших путей развития или преобразования проекта и обязательную рефлексию участников проекта.

3.3. Социальный проект

Социальный проект – это программа реальных действий, в основе которой лежит актуальная социальная проблема, требующая разрешения. Ее реализация будет способствовать улучшению социальной ситуации в конкретном социуме, регионе. Это один из способов участия в общественной жизни путем решения насущных социальных задач.

Инициация социального проекта

Объекты социального проектирования	Направления деятельности
Социальные отношения	Личностный рост. Творчество
Социальные явления	Личностный рост. Популяризация ЗОЖ
Социальный ландшафт	Популяризация профессий
Социальные институты	Военно-патриотическое
	Информационномедийное

3.4. Мыследеятельностная игра «Яма» - эффективное тренинговое упражнение

Авторы: Александр Кострикин (идея, Санкт-Петербург, Россия), Дмитрий Сергеев (технология, 2004, Обнинск, Россия)

	Этап	Задания	Визуализация	Время, мин.
1	Целеполагание	Цель игры – научиться формулировать проблемы. Для этого нужно разделить на группы (по 6 чел.).	нет	1
2	Задание 1	На дороге яма. В неё падают люди и получают травмы. Каждая группа должна сформулировать проблему и написать её на стикерах (у каждой команды свой цвет) – писать в две строчки. У вас 3 минуты.	Рисунок ямы и падающих в неё людей	3
3	Обсуждение групповых докладов	Каждой группе можно задать только 3 вопроса.	Листы с формулировками проблемы прикрепляются на флешчарт	4
4	Задание 2	Определите действия, необходимые для решения сформулированной вами проблемы. Запишите их на листе бумаги (формат А4).	нет	4
5	Обсуждение групповых докладов	Каждой группе можно задать только 3 вопроса.	Листы с перечнем необходимых действий	4
6	Задание 3	Определите примерную стоимость вашего проекта. Напишите её на листе бумаги (А4). У вас 5 минут.	нет	3
7	Обсуждение групповых докладов	Каждой группе можно задать только 3 вопроса.	Листы со стоимостью проекта	4
8	Обсуждение итогов игры	Какие ошибки были допущены в ходе игры? Что такое проблема? Как определение проблемы влияет на деятельность и стоимость проекта? Как формулировать проблему?	Список замечаний на флипчарте	4
9	Мини-лекция	Что такое проблема. Как формируется проблемное поле. Определение ключевой проблемы. Как формулировать проблему.	Мыслеобраз «Проблемное поле» + 5 правил формулировки проблемы	3
	http://nspt.ru/technologies/pit			30

**Общешкольный образовательный проект «ЧИТАЕМ ВМЕСТЕ»,
реализованный в муниципальном казенном общеобразовательном учреждении
«Новогуровская средняя общеобразовательная школа» Тульской области
в 2018-2019 учебном году**

Цель проекта: объединение усилий педагогического коллектива, школьной библиотеки, семьи в формировании у ребенка потребности в чтении; возрождение традиций семейного чтения, бережного отношения к семье, книге, слову.

Миссия проекта: приобщение детей, подростков, молодежи, родителей за счет формирования нового имиджа чтения.

Целевая аудитория: обучающиеся, родители, педагоги, гости школы. Чтение играет огромную роль в образовании, воспитании и развитии человека; книга сегодня, независимо от формы ее представления (печатной или электронной), по-прежнему остается основой культуры и грамотности.

Этапы проекта

1 этап. Подготовительный:

- Определить проблему; поставить цели; назначить руководителя;
- Определить внутренний и внешний результаты проекта;
- Оценить ресурсы школы; определить критерии результативности;
- Сформировать рабочие группы, определить участников проекта.

2 этап. Проектирования:

- Разработать этапы проекта;
- Подготовить перечень конкретных действий, сроки и ответственных.
- Подготовить и утвердить приказ руководителем школы о реализации общешкольного проекта.

3 этап. Основной.

Мероприятия общешкольного образовательного проекта «Читаем вместе»

Месяц	Даты проведения	Название мероприятия	Примечание
Сентябрь	3 – 7 сентября	День грамотности	8 сентября – Международный день грамотности
	10 – 14 сентября	В гостях у Л.Н. Толстого (10 кл.)	9 сентября – 190 лет со дня рождения Л.Н.Толстого
Октябрь	24 октября (среда)	Единый классный час (1-11 кл.)	27 октября – Международный день школьных библиотек
Ноябрь	12 – 16 ноября	Конкурс «Живая классика» (5-11 кл.). <i>МО учителей русского языка и литературы</i>	28 октября – 200-летний юбилей И.С. Тургенева
	21, 22 ноября	Акция «Реклама книги-юбиляра» (1-11 кл.) <i>Общешкольное мероприятие</i> <i>Видео</i>	19 ноября – День рождения школы Фото 1-4 кл. Фото 5-11 кл.
Декабрь	10-14 декабря	Единый классный час	14 декабря – День

		«День чтения» <i>Классные руководители</i>	Наума-грамотника
		Общешкольное и классные собрания «Книга в жизни школы: отношение обучающихся к учебной и художественной литературе».	
Январь	14 – 18 января	Выпуск фотогазет	13 января – День российской печати
	28 января – 1 февраля	Игра-викторина для 1-9-х классов «Папа, мама, я – читающая семья!» <i>Классные руководители</i>	
Февраль	11 – 15 февраля	Конкурс чтецов басен И.А. Крылова <i>МО учителей русского языка и литературы, МО учителей начальных классов, ДК</i>	13 февраля – 250 лет со дня рождения И.А. Крылова
Март	25 – 30 марта	Книжная выставка «Путешествуй с книгой!» <i>Школьная библиотека</i>	Всероссийская неделя детской и юношеской книги
Апрель	22 – 26 апреля	Праздник английской книги <i>МО учителей английского языка</i>	
Май	1 – 9 мая	Акция «Читаем вместе, читаем книги о ВОВ» <i>Общешкольное мероприятие</i> https://vk.com/novogurschool	Всемирный день чтения вслух (в начале весны)
	15 мая	День славянской письменности и культуры <i>МО учителей русского языка и литературы</i>	День святых Кирилла и Мефодия — российское название праздника, приуроченного ко дню памяти святых равноапостольных братьев Мефодия и Кирилла (IX век)
Награждение участников проекта на итоговой линейке			

4 этап. Заключительный.

- Подвести итоги работы, подготовить отчет о реализации проекта;
- Зафиксировать проблемные моменты и пути решения проблем для будущих проектов;
- Поощрить участников проекта;
- Подготовить публикации по реализации проекта для педагогического сообщества.

<https://vk.com/novogurschool>

Проект «Билет в будущее»

«У меня есть мысль — создать еще один проект для совсем молодых наших граждан, для учеников от шестого до десятого класса, «Билет в будущее» можно его назвать».

Путин В.В. Форум «Наставник». Февраль 2018 года
В рамках прошедшего в феврале 2018 года форума «Наставник» Президент России Владимир Путин предложил запустить проект по профориентации школьников «Билет в будущее».

Оператором нового единого проекта по профориентации стал Союз «Агентство развития профессиональных сообществ и рабочих кадров «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)».

Цель проекта: «Старт для профессионального самоопределения и построения индивидуальной образовательной траектории».

Миссия проекта: «Возможность освоения практической деятельности через работу с лучшими носителями компетенций».

Целевая аудитория — это те дети, которые в настоящий момент выбирают будущую профессию или направление профессиональной деятельности. Сам проект нацелен на то, чтобы дети получили возможность не просто узнать или увидеть профессию, а именно попробовать ее.

Первый этап проекта – дистанционное тестирование обучающихся.

Задачи тестирования:

1. Оценка и самооценка метакомпетенций, необходимых для освоения профессиональной деятельности.
2. Профессиональное самоопределения в один из блоков компетенций (отраслей).
3. Определение уровня текущей осведомленности по конкретным компетенциям.
4. Фиксация профиля поведения в цифровой системе с возможностью самостоятельного выбора тематики заданий.

После тестирования и подтверждения личности через ЕСИА школьники получают «билеты» в порядке живой очереди для прохождения профессиональных проб и предпрофессиональных проектов, релевантных интересам и уровню подготовки школьника.

Планируется, что в России такой «билет» получают более 10 миллионов школьников 6-11 класса.

В рамках профессиональных проб каждый участник пройдет через 2+ компетенции из блоков:

- цифровые компетенции до месяца (он-лайн курсы);
- «Аналоговые» компетенции (1,5-4 часа), практика на площадке.

Все участники проекта получают он-лайн курсы по SOFT SKILLS «Атласа новых профессий».