

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества»



КАК СТАТЬ НАСТАВНИКОМ ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ

г. Сосновый Бор
29 сентября, 2022

Сливакова Ирина Георгиевна,
методист ЦРТ

КАК СТАТЬ НАСТАВНИКОМ ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ?



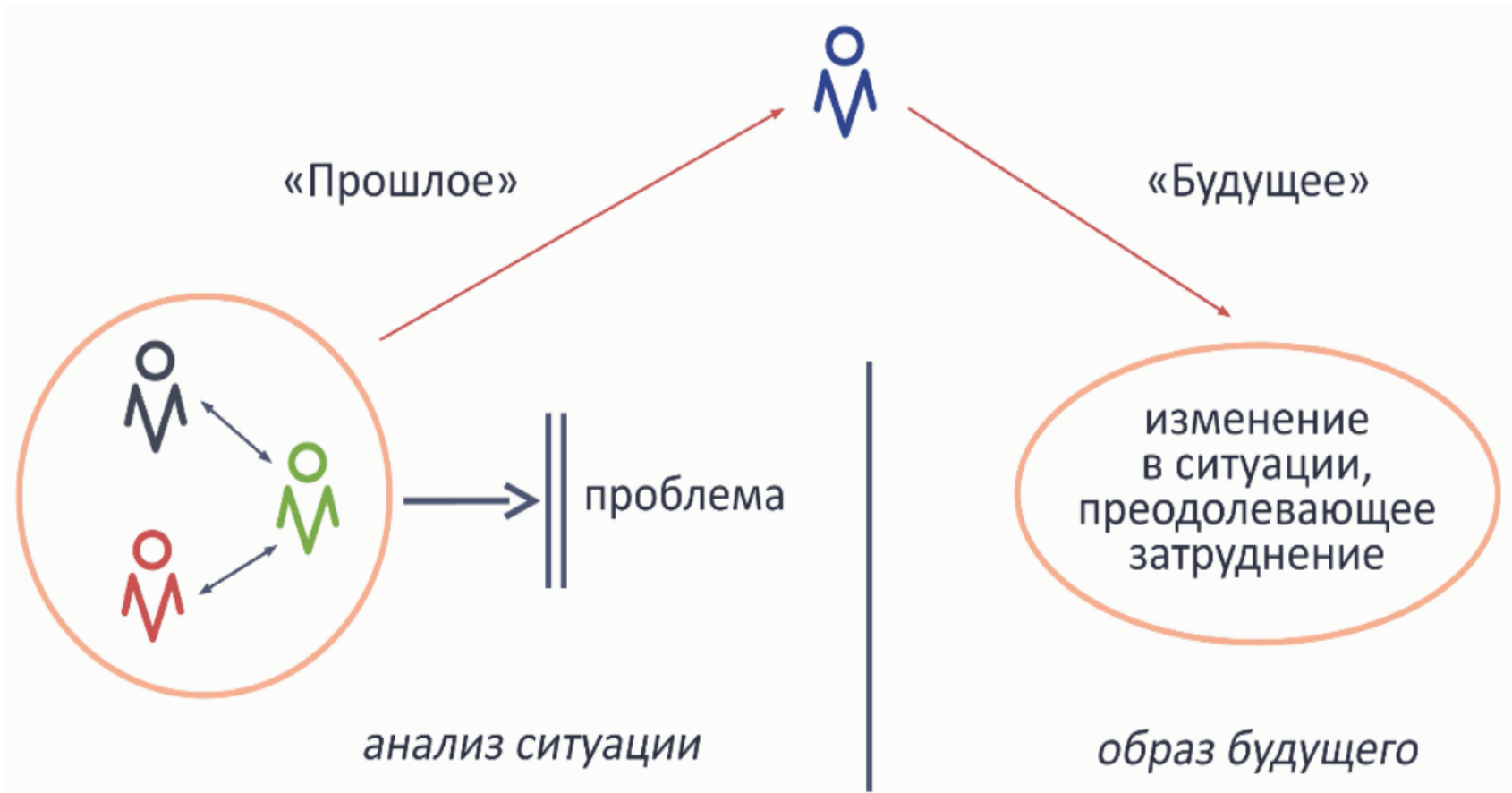
Выявление болевых точек,
формирования запроса

Разработка решений

Рефлексия

ПРОЕКТ

Механизм развития. Изменение мира через деятельность



ОБРАЗ БУДУЩЕГО

Неопределённость, рост ожиданий, близкий горизонт



ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ



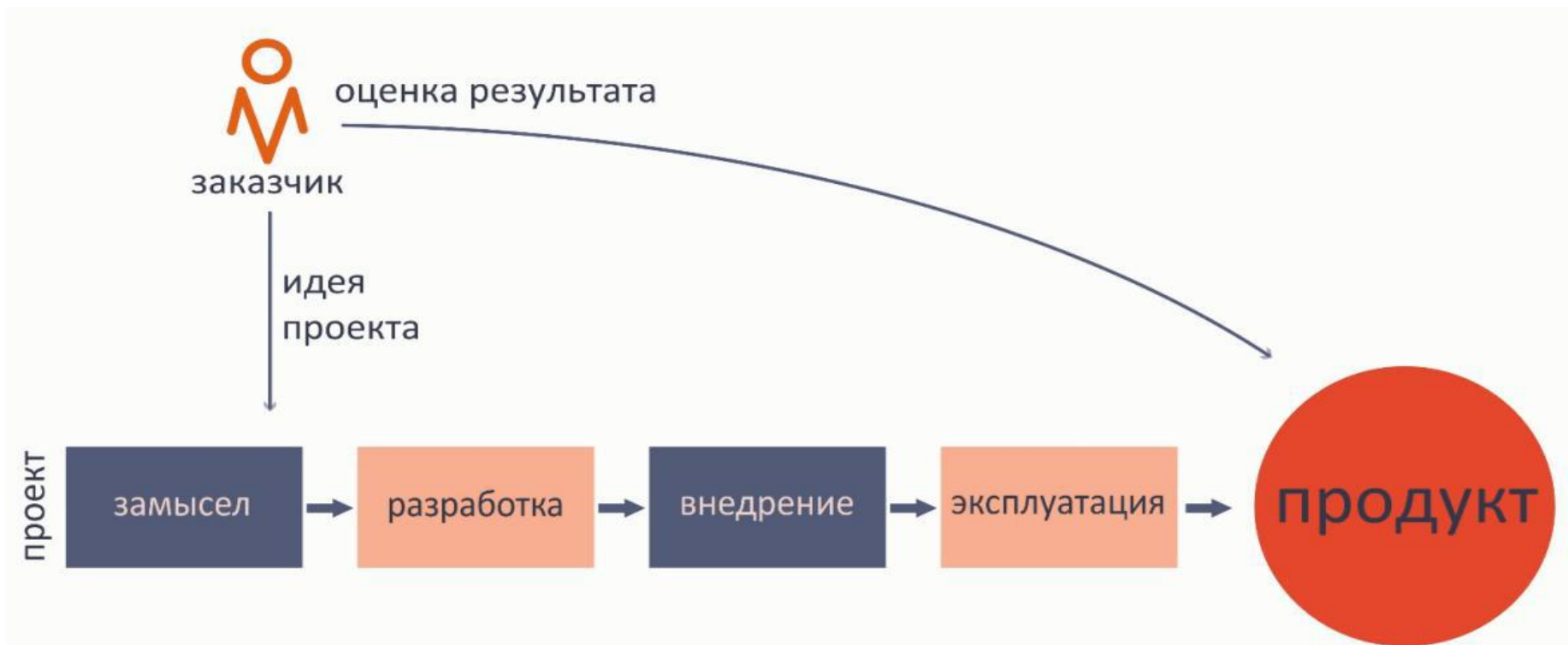
дизайн – процесс преобразования существующих условий в желаемые
Герберт Саймон

Дизайн мышление —это инструмент для состояний неопределенности, когда нужно двигаться вперед в условиях ограниченной видимости.

Дизайн мышление поможет школьникам придумывать новые решения, воплощать идеи для реального пользователя.

ЗАКАЗЧИК

принимает результат проекта



Если вы не дошли до этого этапа, значит то, что вы делали, никак реально на мир не повлияло

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

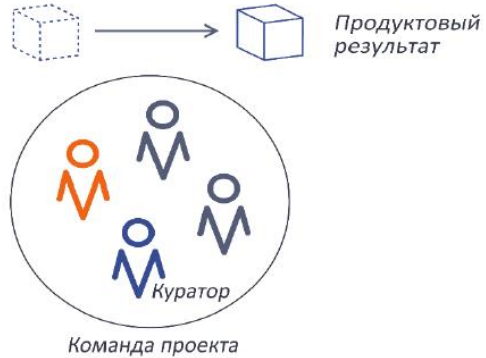
КАКИЕ БЫВАЮТ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА?

1. Фактический (продуктовый) результат
 - Новые знания, оформленные в статье
 - Устройство или прототип
 - Художественный объект
 - Сложносоставные результаты (технологии, инновации)
2. Образовательный результат
 - Вхождение в контекст профессии
 - Прикладные навыки и компетенции
 - Способы организации работы в проекте
 - Ценности

ПОЧЕМУ ВАЖНО ДЕЛАТЬ ПРОЕКТЫ С РЕАЛЬНЫМ РЕЗУЛЬТАТОМ?

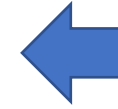
РОЛИ ПЕДАГОГА

Куратор

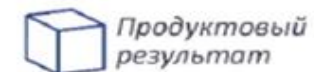
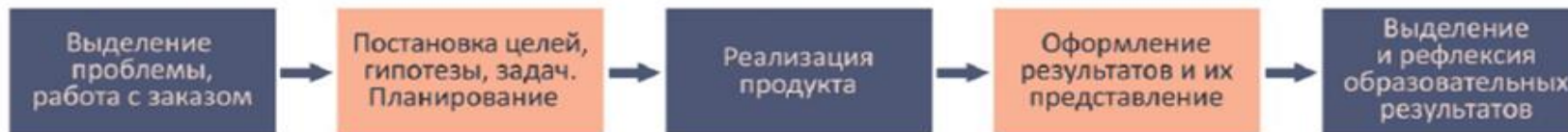
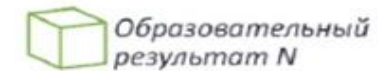
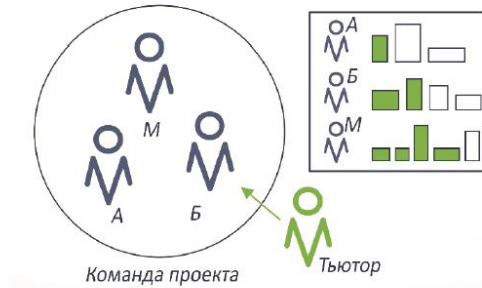


Наставник

- Компетенции наставника:
1. Предметно-профессиональные
 2. Организационно-проектные
 3. Педагогические



Тьютор



НАСТАВНИК КОМАНДЫ

Дать возможность совершать ошибки, учиться на своем опыте. Не критиковать идеи участников до объективного тестирования.

Помочь изменить идею к лучшему, проверив и осознав ошибку. При этом ошибочным может быть названо только то решение, ложность которого подтверждена объективным тестом.

Помочь отрефлексировать полученный опыт, сделать выводы даже из неуспешного проекта.

Сформировать интерес к деятельности, показывая ее с самых увлекательных сторон.

Дать возможность найти внутреннюю мотивацию для создания проекта, не навязывая при этом внешней.

Оставить участникам возможность в любой момент выйти из проекта, отрефлексировав причину преждевременного завершения.

РОЛИ В КОМАНДЕ

Визуализатор

Как наглядно объяснить нашу идею?

Психолог

Как наладить диалог между всеми участниками?



Инженер

Как сделать так, чтобы это работало?

Исследователь

Что нужно тем, кто будет пользоваться нашим решением?

Продюсер

Что и кто нужен, чтобы воплотить проект?

3 правила работы

Сначала вопросы — потом ответы.

Ошибаться — значит узнавать!

Лучший способ узнать что-то — попробовать самому.

Что необходимо наставнику проектной команды?



2. Разработка решений. Выбор оптимального решения, которое приведёт к желаемому будущему.

Что необходимо, чтобы стать наставником?	Какие проблемы, барьеры?

Как помочь педагогу стать хорошим наставником для проектных команд? работа в командах:

Исследователь – уточняет, что нужно тем, кто будет пользоваться нашим решением?

Визуализатор – фиксирует идеи, наглядно объясняет выбранное решение.

Инженер – объясняет, как это будет работать?

Продюсер - что и кто нужен, чтобы воплотить идею?

Задание:

Придумать решения (мин. 5 вариантов) – новые, творческий подход, соответствуют запросу.

Выбрать решение, которое наилучшим образом изменит ситуацию и приблизит к желаемому результату.

Защита идеи:

Что предлагаете?

В чём ценность для заказчика?

Как это будет работать?

Что и кто нужен, чтобы воплотить идею?

Рефлексия

Сегодня мы искали ответ на вопрос через метод проекта.

1. Решение для заказчика
2. Выдержаны этапы
3. Пройдены болевые точки
4. Выполнили 3 правила
5. Получили идеи для возможного развития.

ЧТО ЕЩЁ?



Форсайт клуб для подростков

"Твои горизонты"

- ТВОИ ВОЗМОЖНОСТИ
- ТВОЁ РАЗВИТИЕ
- ТВОЯ РЕАЛИЗАЦИЯ





#КОМАНДА
47

47 –
Территория
Возможностей