

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Городской Дворец творчества детей и молодежи

«Одаренность и технологии»

**Итоги реализации Городской конференции «По секрету всему свету»
и Городской гуманитарной конференции в 2020/2021 учебном году**

Сборник методических материалов

Екатеринбург, 2021

Итоги реализации Городской конференции «По секрету всему свету» и Городской гуманитарной конференции в 2020/2021 учебном году. Сборник методических материалов – Екатеринбург, МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии», 2021. – 69 с.

Составители: М.М. Харисова, методист, Т.М. Чухненко, методист.

В сборнике содержатся положения и итоги реализации Городской конференции «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов и Городской гуманитарной конференции для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году.

Также в сборнике представлены методические рекомендации по организации проектной деятельности обучающихся в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования.

Методические материалы предназначены педагогам начальных классов, классным руководителям, педагогам-предметникам, методистам, а также другим специалистам системы образования, занимающимся организацией проектной деятельности обучающихся.

Содержание

Положение о Конференции «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году.....	4
Итоги реализации Городской конференции «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году	13
Положение о Городской гуманитарной конференции для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году.....	21
Итоги реализации Городской гуманитарной конференции для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году.....	31
Методические рекомендации по организации проектной деятельности обучающихся	39
Современные подходы к проектной деятельности.....	39
Классификация проектов.....	42
Индивидуальные и групповые проекты.....	44
Выбор темы проекта.....	48
Методы, приемы, образовательные технологии по организации проектной деятельности	54
Организационные аспекты стартового события проекта.....	59
Работа с целевой аудиторией	63
Информационно-медийное сопровождение проекта.....	66

**Положение о Конференции «По секрету всему свету»
для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет условия организации и проведения Конференции «По секрету всему свету» для обучающихся общеобразовательных организаций города Екатеринбурга (далее – Конференция) в 2020/2021 учебном году.

1.2. Учредителем Конференции является Департамент образования Администрации города Екатеринбурга.

1.3. Организатором Конференции является МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

2. Цели и задачи Конференции

2.1. Конференция проводится в целях развития проектной деятельности обучающихся в соответствии с ФГОС начального общего образования, выявления и поддержки одаренных школьников.

2.2. Задачи Конференции:

– организация коллективной проектной деятельности школьников как эффективного метода формирования универсальных учебных действий;

– создание оптимальных организационно-содержательных условий реализации проектов и публичной презентации их результатов для достижения обучающимися предметных, метапредметных, личностных результатов, планируемых в соответствии со ступенями образования, форматом проведения и тематическими направлениями Конференции;

– приобщение школьников к культурным и образовательным ценностям российского общества;

– мотивация обучающихся к активной социально значимой деятельности по популяризации культурно-образовательных событий;

– публичное представление лучших школьных практик социального проектирования.

3. Условия и порядок проведения Конференции

3.1. В Конференции принимают участие команды обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга.

3.2. Заявки на участие в Конференции принимаются 16-22.12.2020 в электронной форме по ссылке <https://forms.gle/VJtUTt3dJH741ww7A>.

При регистрации нескольких команд от общеобразовательной организации оформляется отдельная заявка на каждую команду.

Квоты на участие:

– количество команд от общеобразовательных организаций не ограничено;

– количество участников – обучающихся в команде не ограничено;

– количество руководителей команды – не более 2 педагогов.

3.3. Конференция проводится в формате «Путешествия в хранилище секретов» – публичного показа подготовленных участниками Конференции проектных продуктов (видеороликов).

3.4. Тематические направления «Путешествия в хранилище секретов»:

1) «Квестория» – проекты, направленные на освещение мероприятий игровой, творческой деятельности (праздник, фестиваль, концерт, выставка, спектакль, квест, игра, флешмоб и др.);

2) «Брейнстория» – проекты, направленные на освещение мероприятий интеллектуальной деятельности (игра, олимпиада, КВН, викторина, дискуссия, круглый стол, лекция, мастер-класс, семинар, тренинг, экскурсия и др.).

3.5. Конференция проводится в два этапа.

I этап (подготовительный): декабрь 2020 года – март 2021 года.

Участие педагогов в информационном семинаре (в онлайн режиме). Знакомство обучающихся под руководством педагогов с жанрами видеороликов, определение значимого события для освещения и презентации.

Формирование команды проекта. Определение темы проекта в соответствии с выбранным тематическим направлением «Путешествия в хранилище секретов».

Разработка и реализация проекта по выбранному тематическому направлению. Определение участниками жанра видеоролика и подготовка его в соответствии с требованиями (Приложение № 1). В содержании видеоролика освещается одно значимое событие для класса, общеобразовательной организации, района, города, направленное на приобщение обучающихся к культуре познавательного досуга и творческой деятельности, развитие социальной активности.

Презентация проектного продукта (видеоролика) в общеобразовательной организации. Проведение опросов, обработка и анализ полученных результатов, внесение коррективов.

Проведение командой проекта рефлексии, анализа полученных результатов. Подведение итогов проекта.

Размещение видеоролика и паспорта проекта в сети Интернет (в социальных сетях / на сайте общеобразовательной организации). Оформление паспорта проекта (Приложение № 2).

Направление ссылок на паспорт проекта и творческий продукт, размещенных в сети Интернет, в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» на электронную почту gp@gifted.ru 18-20.03.2021. В теме письма необходимо указать: По секрету всему свету, тематическое направление, № ОО, фамилия педагога.

II этап (заключительный): март – апрель 2021 г. «Путешествие в хранилище секретов» – публичный показ подготовленных участниками Конференции видеороликов. Работа жюри, подведение итогов Конференции, награждение победителей и призеров.

4. Критерии оценивания

4.1. Критерии оценивания проекта:

– соответствие содержания и оформления паспорта проекта требованиям (Приложение № 2);

– соответствие содержания проекта выбранному тематическому направлению;

– новизна видов деятельности при реализации проекта для участников;

– наличие результатов, соответствующих поставленным целям и задачам проекта;

– соответствие технологий, форм реализации проекта возрастным особенностям участников;

– практическая значимость проекта для участников, общеобразовательной организации.

4.2. Критерии оценивания проектного продукта:

– соответствие содержания видеоролика выбранному тематическому направлению и теме проекта;

– соответствие видеоролика техническим требованиям (Приложение № 1);

– информативность, полнота освещения события;

– оригинальность замысла, художественных, технических решений;

– доступность аудиовизуального восприятия при воспроизведении;

– представленность вклада каждого участника в создание видеоролика.

4.3. Принимая участие в Конференции, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с требованиями данного положения и дают согласие на предоставление, использование и обработку персональных данных в соответствии с нормами Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ (в действующей редакции) «О персональных данных» (фамилия, имя, отчество, наименование общеобразовательной организации, класс обучающихся, должность педагога, контактный телефон, электронная почта, результаты участия, вид и степень диплома).

4.4. Принимая участие в Конференции, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с тем, что фото и видеосъемка на мероприятии будет проводиться без их непосредственного разрешения. Фото- и видеоматериалы остаются в распоряжении организаторов с правом последующего некоммерческого использования.

5. Оргкомитет и жюри Конференции

5.1. Оргкомитет является основным координирующим органом по подготовке, организации и проведению Конференции:

- разрабатывает и ведет необходимую документацию по организации и проведению Конференции;
- формирует состав жюри;
- организует подведение итогов Конференции и награждение победителей и призеров;
- готовит аналитические материалы по итогам Конференции.

5.2. В состав Оргкомитета входят специалисты МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

5.3. Оргкомитет оставляет за собой право изменить условия, формат, сроки проведения и количество участников Конференции, исходя из сложившихся условий, с обязательным предварительным оповещением участников.

5.4. В состав жюри входят представители профильных образовательных и общественных организаций.

5.5. Жюри:

- оценивает материалы участников Конференции в соответствии с утвержденными критериями оценивания;
- ведет необходимую документацию;
- определяет победителей, призеров Конференции;
- представляет результаты участников при подведении итогов

Конференции.

6. Подведение итогов Конференции

6.1. Все команды – участники Конференции получают сертификаты организатора в электронном виде.

6.2. Команды – победители и призеры Конференции (1, 2, 3 место) определяются жюри в каждом тематическом направлении отдельно по возрастным категориям участников.

6.3. Команды – победители и призеры Конференции награждаются дипломами Департамента образования Администрации города Екатеринбурга, могут быть поощрены памятными призами.

6.4. Руководители команд, подготовившие команды – победителей и призеров Конференции, награждаются благодарственными письмами Департамента образования Администрации города Екатеринбурга.

6.5. Оценочные листы не выдаются, апелляции по итогам Конференции не предусмотрены.

7. Финансирование Конференции

7.1. Финансирование Конференции осуществляется за счет субсидий, выделенных МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» на проведение общегородских мероприятий в 2021 году.

8. Прочие условия

8.1. Организатор Конференции оставляет за собой право использовать материалы участников в некоммерческих целях (публиковать в методических и информационных изданиях, размещать на сайтах учредителя и организатора Конференции).

Данные об организаторе:

620151 г. Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 44

МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»

Директор: Зыкова Татьяна Валерьевна

Зам. директора по реализации городских образовательных проектов:

Кабанова Ирина Игоревна

Ответственный за мероприятие: Чухненко Татьяна Михайловна, методист отдела городских образовательных проектов, тел. 371-46-01 (добавочный 8#), электронная почта gp@gifted.ru

Приложение № 1 к Положению

Технические требования к видеоролику

Видеоролик – непродолжительная по времени, художественно составленная последовательность кадров, законченное видеосообщение, имеющее завязку, кульминацию, развязку.

Видеоролик снимается любыми доступными средствами.

Съемка должна производиться в горизонтальной ориентации.

Использование при монтаже и съемке видеоролика специальных программ и инструментов – на усмотрение участников. Возможно использование фотографий.

Продолжительность видеоролика – не более 5 минут.

Видеофайл в формате MPEG-4, AVI, размер файла – не более 150 Мб, рекомендуемое разрешение составляет 1280x720, соотношение сторон в пропорции 16:9.

В первом кадре видеоролика должны быть указаны:

- тематическое направление;
- название проекта;
- наименование общеобразовательной организации;
- фамилия педагога.

В названии файла должны быть указаны:

- название проекта;
- наименование общеобразовательной организации;
- фамилия педагога.

Видеоролик самостоятельно размещается командой проекта в сети Интернет на ресурс со сроком хранения не менее года (mail.ru, yandex диск, google диск и пр.).

Качество видеоматериалов должно быть достаточным для восприятия с экрана планшета, компьютера без использования дополнительного оборудования.

Не допустимы ролики, оскорбляющие достоинства и чувства других людей, не соответствующие тематическим направлениям Конференции.

Участники самостоятельно определяют жанр видеоролика.

Примеры жанров видеоролика

Хроника – хронологическая, непрерывная, как правило, одним кадром, фиксация подлинного и актуального события.

Репортаж – видеорассказ о событии с преобладающей информационной составляющей видеоряда с применением выборочной съемки и средств монтажа для придания большей зрелищности.

Художественное видео – постановочное видео с применением изобразительно-выразительных средств при монтаже для придания видеоряду эстетической привлекательности.

Игровое видео – постановочное видео на основе сюжета и сценария.

Требования к содержанию и оформлению паспорта проекта

Структура и содержание паспорта проекта

№	Паспорт проекта	
1	Наименование ОО	
2	ФИО педагога – руководителя проекта	
3	Должность	
4	Количество участников в команде проекта (обучающихся)	
5	Класс обучения	
6	Тематическое направление «Путешествия в хранилище секретов»	
7	Название проекта	
8	Актуальность проекта	
9	Целевая аудитория проекта	
10	Цели проекта	
11	Задачи проекта	
12	Информационные ресурсы проекта	
13	Краткое описание основных этапов, форм реализации проекта (в том числе – этапов создания и жанра видеоролика) с указанием сроков	
14	Название освещаемого события, дата проведения	
15	Результаты проекта	
16	Формы представления результатов проекта в ОО	
17	Перспективы развития проекта	
18	Ссылка на паспорт проекта, размещенный в сети Интернет	
19	Ссылка на видеоролик, размещенный в сети Интернет	

Оформление и размещение паспорта проекта

Паспорт проекта оформляется в виде текстового документа в формате MSWord 2007, объем – не более 2 страниц, ориентация – альбомная, шрифт – Times New Roman, 12 кегль, одинарный интервал, размер полей – 2 см, выравнивание текста – по ширине.

Паспорт проекта размещается в сети Интернет (в социальных сетях / на сайте общеобразовательной организации) в формате JPG/PDF в срок до 18.03.2021. Файл должен быть доступен для просмотра и скачивания.

**Итоги реализации Городской конференции «По секрету всему свету»
для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города
Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году**

Городская конференция «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году проводилась в рамках реализации Муниципальной программы «Развитие системы образования и создание условий для организации труда, отдыха и оздоровления детей в муниципальном образовании «город Екатеринбург» на 2017 – 2021 годы как средство организации работы с одаренными детьми и предъявления широкой общественности достижений детей Екатеринбурга в творческой проектной деятельности. Учредителем конференции является Департамент образования Администрации города Екатеринбурга. Организатором конференции является МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Цель конференции – развитие проектной деятельности обучающихся в соответствии с ФГОС начального общего образования, выявление и поддержка одаренных школьников.

Основными задачами конференции являлись приобщение школьников к культурным и образовательным ценностям российского общества и формирование универсальных учебных действий средствами коллективной проектной деятельности, а также публичная презентация проектных продуктов.

Участниками Городской конференции «По секрету всему свету» стали 1061 обучающийся 1-4 классов и 62 педагога из 32 общеобразовательных организаций города Екатеринбурга (Приложение № 1).

51 проект разработан, реализован и публично представлен общественности на сайте екб-проектиум.рф в разделе Городской конференции «По секрету всему свету».

Тематика проектов была направлена на информационное освещение мероприятий и событий по приобщению школьников к культуре

познавательного досуга и творческой деятельности, развитию социальной активности. Проектные продукты представлены в формате видеороликов.

На заключительном этапе, который проводился в форме «Путешествия в Хранилище секретов», жюри оценивало командные проекты и определяло победителей и призеров в каждом тематическом направлении – «Квестории» и «Брейнстории».

Победителями и призерами конференции стали 287 участников из 11 общеобразовательных организаций города Екатеринбурга (Приложение № 2).

Всем победителям, призерам заключительного этапа вручены дипломы и памятные призы от Департамента образования Администрации города Екатеринбурга.

Для проведения анализа качества представленных проектов и проектных продуктов (видеороликов) был произведен подсчет средних значений показателей по всем критериям (Приложения № 3-4).

Жюри отметило наиболее высокие значения показателей в критериях по соответствию содержания проекта выбранному тематическому направлению, возрастным особенностям участников, оформлению паспорта проекта.

Затруднения участников были связаны с представлением оригинальности замысла, художественных и технических решений, полнотой освещения события. При подготовке проектного продукта – видеоролика участники столкнулись с недостаточностью соответствующих знаний и опыта. Для устранения выявленных дефицитов в следующем учебном году запланировано проведение цикла обучающих семинаров.

По итогам конференции руководители команд ответили на вопросы анкеты о мотивах участия, личных профессиональных достижениях и успехах обучающихся при работе над проектом, высказали свои предложения по реализации проекта в 2021/2022 учебном году.

Ведущим мотивом участия в конференции для педагогов стала потребность в приобретении обучающимися актуального опыта разработки,

реализации и общественной презентации проектов, направленных на решение личностных и социально значимых проблем.

Участие в конференции повысило уровень профессиональной компетентности и самих педагогов, что позволило сделать проектную деятельность обучающихся более осмысленной, связанной с реальными жизненными целями и образовательными ситуациями.

Работа над проектами способствовала отслеживанию динамики развития у обучающихся различных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных, регулятивных, личностного самосовершенствования. Обучающиеся 1-4 классов научились планировать и реализовывать проекты, создавать творческие продукты, используя современные медиатехнологии, а также обобщать понятия, устанавливать причинно-следственные связи, логически мыслить, объяснять явления, отличать факты от мнений, ясно излагать мысли. Наиболее способные школьники получили возможность осуществить проекты с большой долей самостоятельности, проявить творческое воображение и оригинальность, представить полученные результаты с использованием иностранного языка.

Таким образом, Городская конференция «По секрету всему свету» явилась сложным и многоплановым событием, в рамках которого были созданы благоприятные условия для представления конкретных результатов проектной деятельности и обмена приобретенным опытом. Одним из важнейших факторов, определившим ее успешность с точки зрения количества участников и достигнутых ими результатов, стала комплексность всех видов ресурсного обеспечения, предоставленного организатором конференции: нормативно-правового, организационного, кадрового, информационно-методического и материально-технического. Приобретенный педагогами и школьниками инновационный опыт будет востребован во всех образовательных организациях города Екатеринбурга при реализации проектной деятельности.

Итоги Городской конференции «По секрету всему свету»
для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году

Район	Количество участников			Количество победителей, призеров		
	ОО	проектов	обучающихся	ОО	проектов	обучающихся
Верх-Исетский	6	17	335	4	8	182
Железнодорожный	2	2	13	-	-	-
Кировский	1	2	13	1	2	13
Ленинский	6	6	143	1	1	5
Октябрьский	2	2	18	2	2	18
Орджоникидзевский	10	12	373	1	1	19
Чкаловский	5	10	166	2	3	50
Всего	32	51	1061	11	17	287

Результаты Городской конференции «По секрету всему свету»
для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место)
Тематическое направление «Брейнстория»			
МАОУ СОШ № 23	1	Рожнева Я.М., учитель	1 место
МАОУ СОШ № 63	2	Дружинина Н.В., учитель	1 место
МАОУ СОШ № 63	3	Бондаренко О.В., учитель	1 место
МАОУ СОШ № 28	3	Чупахина О.А., заместитель директора	2 место
МАОУ Лицей № 110	3	Микушина Н.А., учитель	2 место
МАОУ СОШ № 140	4	Новикова Т.М., учитель, Леонтьева А.В., учитель	2 место
МАОУ СОШ № 63	3	Рахимзянова Г.Ш., учитель, Семенова Н.А., учитель	3 место
МАОУ СОШ № 91	4	Туполева Т.М., учитель	3 место

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место)
МАОУ СОШ № 19	3	Коноплянская Е.И., учитель, Резепина А.А., учитель	участник
МАОУ СОШ № 22	3	Кузичева Н.И., учитель	участник
МАОУ СОШ № 23	2	Дугина В.А., учитель	участник
МАОУ СОШ № 23	4	Зинурова И.П., учитель, Муравьева Н.В., учитель	участник
МАОУ СОШ № 68	3	Панарина Л.С., учитель	участник
МАОУ СОШ № 136	3	Самочернова А.А., учитель	участник
МАОУ-СОШ № 168	4	Колвалева Ю.В., учитель	участник
МАОУ гимназия № 177	4	Новоселова Ю.Ю., учитель	участник
МАОУ гимназия № 177	4		участник
МАОУ гимназия № 177	4	Карасева Е.А., учитель	участник
МАОУ СОШ № 178	2	Говязина Т.Г., учитель	участник
МАОУ СОШ № 178	2	Цаплина Л.Г., учитель	участник
Тематическое направление «Квестория»			
МАОУ-СОШ № 168	1	Ярина Л.Г., учитель	1 место
МАОУ гимназия № 177	2	Перетягина А.М., учитель	1 место
МАОУ СОШ № 157	4	Власова И.Е., учитель	1 место
МАОУ СОШ № 23	1	Рожнева Я.М., учитель	2 место
МАОУ-СОШ № 141	1	Гутковская Г.И., заместитель директора	2 место
МАОУ СОШ № 157	2	Емельянова Е.В., учитель, Цветкова Т.Н., учитель	2 место
МАОУ СОШ № 138	2	Кириллова С.С., учитель	3 место
МАОУ СОШ № 23	3	Степанова С.А., учитель	3 место
МАОУ гимназия № 177	4	Новоселова Ю.Ю., учитель	3 место
МБОУ гимназия № 5	2	Серебрякова М.Ю., учитель	участник
МАОУ лицей № 12	2	Ильина И.А., учитель	участник
МАОУ лицей № 12	3	Матанцева О.В., учитель Столярова С.Л., учитель	участник
МАОУ СОШ № 44	4	Махиянова Г.С., учитель, Турыгина А.А., учитель	участник
МАОУ СОШ № 61	3	Князева Ф.О., учитель	участник
МАОУ СОШ № 63	2	Дружинина Н.В., учитель, Бондаренко О.В., учитель	участник
МАОУ СОШ № 77	3-4	Тресцова А.А., учитель, Бородин Е.Э., учитель	участник
МБОУ СОШ № 79	3	Герман Ж.С., учитель, Гордеева С.В., учитель	участник
МАОУ СОШ № 85	3	Барашева А.А., учитель, Дильмиева Е.И., учитель	участник
МАОУ СОШ № 87	2	Дмитрук А.В., учитель	участник
МБОУ СОШ № 95	4	Подкорытова О.В., учитель	участник

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место)
МБОУ СОШ № 107	1	Михалева А.А., учитель	участник
МАОУ Лицей № 109	2	Стрельченко А.С., учитель	участник
МАОУ СОШ № 113	1-2	Осипова Е.Л., учитель	участник
МАОУ СОШ № 117	1	Головинская О.М., учитель	участник
МАОУ СОШ № 117	1	Крылова Т.Г., учитель	участник
МАОУ СОШ № 166	2	Юмадилова Е.А., учитель	участник
МАОУ-СОШ № 168	1	Авидон С.В., учитель	участник
МАОУ-СОШ № 168	2	Коваленкова Н.Р., учитель, Скрипова С.Г., учитель	участник
МАОУ лицей № 173	2	Юдаева Н.А., учитель	участник
МАОУ гимназия № 177	1	Мкртчян С.Г., учитель	участник
МАОУ СОШ № 183	4	Андрюшина Н.А., заместитель директора	участник

Средние значения показателей критериев оценивания проектов на заключительном этапе Городской конференции «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году



Средние значения показателей критериев оценивания проектных продуктов на заключительном этапе Городской конференции «По секрету всему свету» для обучающихся 1-4 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году



**Положение о Городской гуманитарной конференции
для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет условия организации и проведения Городской гуманитарной конференции для обучающихся общеобразовательных организаций города Екатеринбурга (далее – Конференция) в 2020/2021 учебном году.

1.2. Конференция проводится в рамках реализации Муниципальной программы «Развитие системы образования и создание условий для организации труда, отдыха и оздоровления детей в муниципальном образовании «город Екатеринбург» на 2017 – 2021 годы как средство организации работы с одаренными детьми и предъявления широкой общественности достижений детей Екатеринбурга в творческой проектной деятельности.

1.3. Учредителем Конференции является Департамент образования Администрации города Екатеринбурга.

1.4. Организатором Конференции является МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

2. Цели и задачи Конференции

2.1. Конференция проводится в целях развития проектной деятельности обучающихся в соответствии с ФГОС начального общего и основного общего образования, выявления и поддержки одаренных школьников.

2.2. Задачи Конференции:

– организация коллективной проектной деятельности школьников как эффективного метода формирования универсальных учебных действий;

– создание оптимальных организационно-содержательных условий реализации проектов и публичной презентации их результатов для достижения обучающимися предметных, метапредметных, личностных результатов,

планируемых в соответствии со ступенями образования, форматом проведения и тематическими направлениями Конференции;

– приобщение школьников к культурно-историческим и нравственным ценностям российского общества;

– мотивация обучающихся к проектной деятельности, направленной на достижение общественно полезных результатов;

– публичное представление лучших школьных практик социально-гуманитарного проектирования.

3. Условия и порядок проведения Конференции

3.1. В Конференции принимают участие команды обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга.

3.2. Заявки на участие в Конференции принимаются до 10.11.2020 в электронной форме по ссылке <https://forms.gle/NgAL88ArhA159qcdA>. При регистрации нескольких команд от общеобразовательной организации оформляется отдельная заявка на каждую команду.

Квоты на участие:

– каждая общеобразовательная организация может подать заявку на участие не более 5 команд;

– количество участников – обучающихся в команде не ограничено;

– количество руководителей команды – не более 2 педагогов.

3.3. Конференция проводится в формате «Виртуального вернисажа» реализованных участниками Конференции проектов.

3.4. Тематические направления «Виртуального вернисажа»:

3) «Зал ценностей» (проекты, направленные на развитие ценностных ориентаций личности на основе приобщения к российским культурным и нравственным ценностям);

4) «Зал знаний» (проекты, направленные на развитие эрудиции, креативности, навыков работы с разными видами информации, тайм-менеджмента);

5) «Зал эмоций» (проекты, направленные на развитие эмоционального интеллекта);

б) «Зал коммуникаций» (проекты, направленные на развитие культуры общения, социального поведения, навыков публичного выступления).

3.5. Конференция проводится в два этапа.

I этап (подготовительный): ноябрь 2020 г. – январь 2021 г.

Знакомство обучающихся под руководством педагогов с творчеством художников Екатеринбурга, Урала, посещение музеев, галерей (возможно в онлайн режиме). Формирование команды проекта. Определение темы проекта в соответствии с выбранным тематическим направлением «Виртуального вернисажа».

Разработка и реализация проекта по выбранному тематическому направлению. Подготовка одного творческого продукта, основанного на произведениях художников Екатеринбурга, Урала – по выбору участников (сайт / экскурсия / выставка / видеоролик / квест / подкаст / иное).

Размещение творческого продукта и информации о реализации проекта в сети Интернет (в социальных сетях / на сайтах). Апробация творческого продукта с участием обучающихся общеобразовательной организации. Проведение опросов, анкетирования пользователей, обработка и анализ полученных результатов, внесение корректив.

Проведение командой проекта рефлексии, анализа полученных результатов. Подведение итогов проекта. Представление результатов проекта в общеобразовательной организации.

Оформление паспорта проекта (Приложение № 1). Направление ссылок на паспорт проекта и творческий продукт, размещенных в сети Интернет, в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» на электронную почту gp@gifted.ru 28-29.01.2021. В теме письма необходимо указать: Гуманитарная конференция, тематическое направление, № ОО, фамилия педагога.

II этап (заключительный): февраль – апрель 2021 г. Проведение «Виртуального вернисажа» – публичной презентации реализованных проектов

и творческих продуктов участников Конференции. Работа жюри, подведение итогов Конференции, награждение победителей и призеров.

4. Критерии оценивания

4.1. Критерии оценивания проекта:

– соответствие содержания и оформления паспорта проекта требованиям (Приложение № 1);

– соответствие содержания проекта выбранному тематическому направлению;

– оригинальность (новизна) идеи проекта;

– наличие результатов, соответствующих поставленным целям и задачам проекта;

– соответствие формы реализации проекта практикам коллективного социального проектирования;

– направленность содержания / формы проекта на развитие ценностных ориентаций участников;

– направленность содержания / формы проекта на развитие познавательной мотивации участников;

– направленность содержания / формы проекта на развитие метапредметных компетенций участников (в соответствии с выбранным тематическим направлением);

– масштабность проекта;

– наличие обратной связи команды проекта с целевой аудиторией;

– тиражируемость представленной практики.

4.2. Критерии оценивания творческого продукта:

– соответствие содержания творческого продукта выбранному тематическому направлению и теме проекта;

– соответствие творческого продукта техническим требованиям (Приложение № 2);

- наличие в содержании творческого продукта информации о творчестве художников Екатеринбурга, Урала, экспозициях музеев, галерей;
- оригинальность (новизна) содержания / формы творческого продукта;
- направленность содержания / формы творческого продукта на развитие ценностных ориентаций целевой аудитории;
- направленность содержания / формы творческого продукта на развитие познавательной мотивации целевой аудитории;
- направленность содержания / формы творческого продукта на развитие метапредметных компетенций целевой аудитории (в соответствии с выбранным тематическим направлением);
- уровень технической сложности формы творческого продукта;
- уровень удобства использования творческого продукта пользователями в онлайн режиме.

4.3. Принимая участие в Конференции, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с требованиями данного положения и дают согласие на предоставление, использование и обработку персональных данных в соответствии с нормами Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ (в действующей редакции) «О персональных данных» (фамилия, имя, отчество, наименование общеобразовательной организации, класс обучающихся, должность педагога, контактный телефон, электронная почта, результаты участия, вид и степень диплома).

4.4. Принимая участие в Конференции, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с тем, что фото и видеосъемка на мероприятии будет проводиться без их непосредственного разрешения. Фото- и видеоматериалы остаются в распоряжении организаторов с правом последующего некоммерческого использования.

5. Оргкомитет и жюри Конференции

5.1. Оргкомитет является основным координирующим органом по подготовке, организации и проведению Конференции:

- разрабатывает и ведет необходимую документацию по организации и проведению Конференции;
- формирует состав жюри;
- организует подведение итогов Конференции и награждение победителей и призеров;
- готовит аналитические материалы по итогам Конференции.

5.2. В состав Оргкомитета входят специалисты МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

5.3. Оргкомитет оставляет за собой право изменить условия, формат, сроки проведения и количество участников Конференции, исходя из сложившихся условий, с обязательным предварительным оповещением участников.

5.4. В состав жюри входят представители профильных образовательных и общественных организаций.

5.5. Жюри:

- оценивает материалы участников Конференции в соответствии с утвержденными критериями оценивания;
- ведет необходимую документацию;
- определяет победителей, призеров Конференции;
- представляет результаты участников при подведении итогов Конференции.

6. Подведение итогов Конференции

6.1. Все команды – участники Конференции получают сертификаты организатора в электронном виде.

6.2. Команды – победители и призеры Конференции (1, 2, 3 место) определяются жюри в срок не позднее 08.04.2020 в каждом тематическом

направлении. По решению Оргкомитета и жюри итоги Конференции могут быть подведены отдельно по возрастным категориям участников.

6.3. Команды – победители и призеры Конференции награждаются дипломами Департамента образования Администрации города Екатеринбурга, могут быть поощрены памятными призами.

6.4. Руководители команд, подготовившие команды – победителей и призеров Конференции, награждаются благодарственными письмами Департамента образования Администрации города Екатеринбурга.

6.6. Оценочные листы не выдаются, апелляции по итогам Конференции не предусмотрены.

7. Прочие условия

7.1. Организатор Конференции оставляет за собой право использовать материалы участников в некоммерческих целях (публиковать в методических и информационных изданиях, размещать на сайтах учредителя и организатора Конференции).

Данные об организаторе:

620151 г. Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 44

МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»

Директор: Зыкова Татьяна Валерьевна

Зам. директора по реализации городских образовательных проектов:

Кабанова Ирина Игоревна

Ответственный за мероприятие: Харисова Мария Марсовна, методист отдела городских образовательных проектов, тел. тел. 371-46-01 (добавочный 8#), электронная почта gp@gifted.ru.

Требования к содержанию и оформлению паспорта проекта

Структура и содержание паспорта проекта

№	Паспорт проекта	
1	Наименование ОО	
2	ФИО педагога – руководителя проекта	
3	Должность	
4	Количество участников в команде проекта (обучающихся)	
5	Класс обучения	
6	Тематическое направление «Виртуального вернисажа»	
7	Название проекта	
8	Актуальность проекта	
9	Целевая аудитория проекта	
10	Цели проекта для участников	
11	Задачи проекта для участников (в том числе личностные, метапредметные)	
12	Цели проекта для целевой аудитории	
13	Задачи проекта для целевой аудитории	
14	Информационные ресурсы проекта	
15	Краткое описание основных этапов проекта с указанием сроков	
16	Название и краткое описание творческого продукта	
17	Количество пользователей творческого продукта на этапе апробации в ОО (обучающихся)	
18	Краткое описание результатов анализа опросов, отзывов пользователей творческого продукта	
19	Результаты проекта для участников (в том числе личностные, метапредметные)	
20	Результаты проекта для целевой аудитории	
21	Краткое описание способов анализа полученных результатов	
22	Формы представления результатов проекта в ОО	
23	Перспективы развития проекта	
24	Ссылка на паспорт проекта, размещенный в сети Интернет	
25	Ссылка на творческий продукт, размещенный в сети Интернет	

Оформление и размещение паспорта проекта

Паспорт проекта оформляется в виде текстового документа в формате MSWord 2007, объем – не более 3 страниц, ориентация – альбомная, шрифт – Times New Roman, 12 кегль, одинарный интервал, размер полей – 2 см, выравнивание текста – по ширине. Паспорт проекта размещается в социальных сетях / на сайтах в формате JPG/PDF.

Технические требования к творческому продукту

Творческий продукт самостоятельно размещается командой проекта на специализированной странице в сети Интернет (в социальных сетях / на сайтах) в срок до 15.01.2021.

Продолжительность выполнения заданий / просмотра творческого продукта пользователями в онлайн режиме – не более 15 минут.

Указание ссылок на авторство используемых материалов обязательно. В заголовке / заставке / титульном слайде творческого продукта должны быть указаны:

- название творческого продукта;
- наименование общеобразовательной организации;
- фамилия педагога.

Примеры форм творческих продуктов

Сайт – структурированная совокупность веб документов (текстов, изображений, ссылок, видео- и аудиоматериалов), объединенных одним доменным именем и контентом.

Экскурсия – экспозиция в онлайн режиме с заранее заложенным маршрутом, сопровождаемая гидом, с наличием интерактивности (возможности пользователям задавать вопросы / другое).

Выставка – экспозиция в онлайн режиме, сопровождаемая лекцией. Кроме изображений может включать тексты, музыку, голос, изображения, видео и аудиоматериалы.

Видеоролик – обучающий, презентационный (трейлер), социальный и иной видеоконтент.

Квест – индивидуальное или командное решение головоломок и задач в онлайн режиме. Возможны ролевые, городские, виртуальные и иные виды квестов.

Подкаст – аудиопрограмма, которую пользователям можно скачивать или слушать в онлайн режиме в любое удобное время.

Технические требования к файлам

В названиях файлов должны быть указаны:

- название творческого продукта;
- наименование общеобразовательной организации;
- фамилия педагога.

Качество текстов, изображений, видео- и аудиоматериалов должно быть достаточным для восприятия с экрана планшета, компьютера без использования дополнительного оборудования.

1. Видеоролик: Видеофайл в формате MPEG-4, AVI, размер файла – не более 150 Мб.

2. Мультимедийная презентация: в презентации должны быть настроены внутренняя анимация и смена слайдов в автоматическом режиме. Файл сохраняется в формате MS PowerPoint 2007 (PPT). Размер файла с учетом всех дополнительных файлов мультимедиа – не более 150 Мб.

3. Изображение: изображение (фото, инфографика, скриншот, схема) в формате JPG., разрешением не ниже 720x576 пикселей. Размер файла – не более 3 Мб.

4. Текст: Текстовый документ MS Word 2007, сохраненный в PDF, формат страницы – А4, объем – не более 2 страниц, шрифт – Times New Roman, 14 кегль, одинарный интервал, размер полей – 2 см, выравнивание текста – по ширине.

5. Аудиоматериалы: Аудиоматериалы (музыка, голос) сохраняются в формате MP3. Размер файла – не более 50 Мб.

**Итоги реализации Городской гуманитарной конференции
для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города
Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году**

Городская гуманитарная конференция для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году проводилась в рамках реализации Муниципальной программы «Развитие системы образования и создание условий для организации труда, отдыха и оздоровления детей в муниципальном образовании «город Екатеринбург» на 2017 – 2021 годы как средство организации работы с одаренными детьми и предъявления широкой общественности достижений детей Екатеринбурга в творческой проектной деятельности. Учредителем конференции является Департамент образования Администрации города Екатеринбурга. Организатором конференции является МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Цель конференции – развитие проектной деятельности обучающихся в соответствии с ФГОС начального общего и основного общего образования, выявление и поддержка одаренных школьников.

В задачи Городской гуманитарной конференции входят приобщение школьников к культурно-историческим и нравственным ценностям российского общества, организация коллективной проектной деятельности школьников, практическая реализация проектов и публичная презентация их результатов.

На подготовительном этапе для педагогов был проведен информационный семинар «Организация проектной деятельности школьников в рамках Городской гуманитарной конференции», на котором обсудили современные подходы к формированию проектной компетентности педагогов и продемонстрировали участникам как Городская гуманитарная конференция может стать эффективной образовательной средой для развития ключевых проектных компетенций обучающихся.

Для руководителей команд также были подготовлены методические рекомендации по подготовке и критериям оценивания проекта и творческого продукта в рамках конференции.

Городская гуманитарная конференция состояла из двух этапов, которые проходили дистанционно и завершились проведением «Виртуального вернисажа» – публичной презентации реализованных проектов и творческих продуктов участников конференции.

По сравнению с 2019/2020 учебным годом общее количество участников конференции – обучающихся и педагогов увеличилось на 10,5%. Участниками заключительного этапа Городской гуманитарной конференции стали 349 обучающихся 4-7 классов и 42 педагога из 21 общеобразовательной организации города Екатеринбурга (Приложения № 1, 2).

На сайте екб-проектиум.рф был представлен «Виртуальный вернисаж» по четырем направлениям: «Зал знаний», «Зал коммуникаций», «Зал ценностей», «Зал эмоций». В каждом тематическом направлении размещены 28 проектов участников заключительного этапа Городской гуманитарной конференции. Творческие продукты представлены в формате сайтов, видеороликов, квестов, подкастов и других формах, основанных на произведениях художников Екатеринбурга, Урала.

Победителями, призерами и участниками конференции, отмеченными в номинациях, стали 237 участника из 12 общеобразовательных организаций (Приложения № 1, 2).

Всем победителям, призерам и номинантам конференции вручены дипломы и памятные призы от Департамента образования Администрации города Екатеринбурга.

Для проведения анализа качества проектов и творческих продуктов, подготовленных участниками, был произведен подсчет средних значений показателей по всем критериям (Приложения № 3, 4).

Наиболее высокие значения показателей наблюдались по критериям: соответствие содержания и оформления паспорта проекта требованиям

Положения, возможность тиражирования представленной практики, направленность содержания и форм проектов на развитие познавательной мотивации участников.

Сложности у команд возникали с выдвиганием новых, оригинальных идей проектов, увеличением масштабности проекта и наличием обратной связи команды проекта с целевой аудиторией.

При работе над творческими продуктами у участников получилось продемонстрировать соответствие содержания творческого продукта выбранному тематическому направлению и теме проекта, направленность содержания и формы творческого продукта на развитие познавательной мотивации целевой аудитории, а также удобство использования творческого продукта пользователями в онлайн режиме.

Менее удачно участники справились с оригинальностью и новизной творческого продукта, направленностью содержания и формы творческого продукта на развитие ценностных ориентаций целевой аудитории и уровнем технической сложности творческого продукта.

Для комплексного улучшения результатов участников организатором планируется проведение в следующем учебном году цикла образовательных событий для педагогов и школьников, направленных на развитие креативности, а также подготовить методические рекомендации по подготовке творческих продуктов различной технической сложности.

В целом, конференция оказала положительное влияние на развитие проектной компетентности педагогов и метапредметных и личностных компетенций обучающихся города Екатеринбурга.

Итоги Городской гуманитарной конференции
для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году

Район	Количество участников			Количество победителей, призеров, номинантов		
	ОО	проектов	обучающихся	ОО	проектов	обучающихся
Верх-Исетский	2	2	7	2	2	7
Железнодорожный	7	8	43	3	3	14
Ленинский	2	2	17	-	-	-
Октябрьский	3	5	95	3	4	72
Орджоникидзевский	4	4	56	2	2	18
Чкаловский	3	7	131	2	6	126
Всего	21	28	349	12	17	237

Результаты Городской гуманитарной конференции
для обучающихся 4-5 классов общеобразовательных организаций
города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место, номинация)
Тематическое направление «Зал знаний»			
МБОУ СОШ № 81	6	Иванова Е.В., учитель	1 место
МБОУ СОШ № 215 «Созвездие»	5	Нечаева М.А., учитель	2 место
МАОУ Гимназия № 155	4	Попрыгина А.А., учитель	3 место
МБОУ СОШ № 215 «Созвездие»	4	Жигалова О.Л., учитель, Сомов А.Н., учитель	«Отражение культурно-исторических традиций региона»
Тематическое направление «Зал коммуникаций»			
МАОУ СОШ № 76	6	Богданова Д.В., учитель	1 место

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место, номинация)
МБОУ СОШ № 215 «Созвездие»	7	Зорина М.А., заместитель директора, Смирнова С.В., учитель	2 место
МБОУ СОШ № 1	5	Кузнецова Ю.В., учитель	3 место
МБОУ СОШ № 127	5	Таалайбекова У.Т., учитель	участник
Тематическое направление «Зал ценностей»			
МБОУ СОШ № 27	4	Щербакова Л.А., учитель	1 место
МБОУ СОШ № 215 «Созвездие»	4	Пеленицына А.В., учитель Сомов А.Н., учитель	2 место
МАОУ – гимназия № 13	5, 7	Нифанова М.В., учитель Смолякова С.В., учитель	3 место
МАОУ гимназия № 116	6	Кунафина А.Е., учитель Лосева Е.В., учитель	«Лучшая практика создания цифровых образовательных ресурсов»
МБОУ СОШ № 215 «Созвездие»	7	Рачева А.В., учитель	«Отражение национальной и культурной самобытности»
МАОУ – СОШ № 148	5	Ильдарханова Н.И., учитель Трухина Л.Д., учитель	участник
МБОУ СОШ № 107	6	Пушкарёв Е.В., учитель	участник
МАОУ лицей № 180 «Полифорум»	7	Жидкова Е.В., учитель Храмова А.С., учитель	участник
МАОУ – гимназия № 13	7	Казанцева О.Ю., учитель Сафонова Н.В., учитель	участник
МАОУ Гимназия № 155	7	Темерева Е.Б., учитель	участник
МАОУ СОШ № 183	4	Бутузова Е.В., учитель	участник
МАОУ СОШ № 22	6	Зыгмонт О.И., учитель	участник
Тематическое направление «Зал эмоций»			
МАОУ Гимназия № 104 «Классическая гимназия»	5	Свечникова И.А., учитель Ситникова Ю.Б., учитель	1 место
МАОУ – гимназия № 13	6-7	Думан О.И., учитель Симакова А.В., учитель	2 место
МАОУ СОШ № 131	6-7	Тимина Е.А., педагог дополнительного образования	3 место

ОО	Класс	Руководитель команды	Результат участия (место, номинация)
МБОУ СОШ № 75	4	Долгова И.Н., учитель Панкратьева А.А., учитель	«Лучшее практическое воплощение креативного замысла»
МАОУ Гимназия № 8 «Лицей им. С.П. Дягилева»	4	Ледкова С.В., педагог-организатор, Переверзева Т.А., учитель	«Отражение нравственно- этических ценностей»
МАОУ СОШ № 16	7	Авдеева Т.В., учитель Зайцева И.Г., учитель	участник
МАОУ СОШ № 50	4	Карманович Н.В., учитель Титкова Т.В., учитель	участник
МАОУ СОШ № 17	7	Кузнецова Т.С., педагог-организатор	участник

Средние значения показателей критериев оценивания проектов на заключительном этапе Городской гуманитарной конференции для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году



Средние значения показателей критериев оценивания творческих продуктов на заключительном этапе Городской гуманитарной конференции для обучающихся 4-7 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга в 2020/2021 учебном году



Методические рекомендации по организации проектной деятельности обучающихся

Современные подходы к проектной деятельности

Организация проектной деятельности обучающихся является важным направлением в соответствии с установленными требованиями ФГОС начального общего и основного общего образования. Достижение личностных и метапредметных результатов обеспечивается в результате освоения универсальных учебных действий, направленных на формирование у обучающихся основ культуры исследовательской и проектной деятельности, навыков разработки, реализации и общественной презентации обучающимися результатов исследования, предметного или межпредметного учебного проекта, направленного на решение научной, личностно и (или) социально значимой проблемы. В результате обеспечивается формирование навыков участия в различных формах организаций учебно-исследовательской и проектной деятельности в рамках урочной и внеурочной деятельности (творческие конкурсы; олимпиады, научные общества, научно-практические конференции, национальные образовательные программы).

Основными направлениями учебно-исследовательской и проектной деятельности обучающихся являются: исследовательское, инженерное, прикладное, информационное, социальное, игровое, творческое.

В проектной деятельности существуют несколько подходов к определению понятия «проект».

Проект – это работа, направленная на решение конкретной проблемы, на достижение оптимальным способом заранее запланированного результата.

Проект – спланированная последовательность действий и ресурсов для создания необходимого конкретного блага.

Проект – совместная учебно-познавательная, творческая, игровая деятельность обучающихся, имеющая общую цель, согласованные методы,

способы деятельности и направленная на достижение общего результата; завершается созданием продукта, изготовленного в процессе проектирования, и его представления в рамках устной или письменной презентации.

Проект («брошенный вперед») направлен на создание нового, прежде не существовавшего объекта или изменение известного объекта с целью получения новых свойств. Проект направлен на то, чтобы создать, разработать, достичь, преобразовать что-либо.

Проектная деятельность – деятельность, в основе которой лежит активизация познавательной и практической составляющих, в результате которой обучающийся производит продукт, обладающий субъективной (иногда объективной) новизной.

Работа с проектом – это изменение ситуации из состояния «один» в состояние «два». Перед этим преобразованием обучающиеся должны хорошо представить себе картину будущего, которая воплотится в результате осуществления проекта, другими словами, тщательно спланировать результат, составить план. Проектная идея имеет вид логического противоречия, которое проект призван устранить.

Основные этапы работы над проектом: проблематизация, целеполагание, планирование, реализация, рефлексия. Внутри каждого этапа есть небольшие, но очень важные шаги, которые необходимо выполнять в ходе работы.

Первым этапом является проблематизация, позволяющая оценить имеющиеся обстоятельства и сформулировать проблему. На этом этапе возникает первичный мотив к деятельности, так как наличие проблемы порождает ощущение дисгармонии и вызывает стремление ее преодолеть.

Второй этап работы – целеполагание. На этом этапе проблема преобразуется в лично значимую цель и приобретает образ ожидаемого результата, который в дальнейшем воплотится в проектном продукте.

Важнейший этап работы над проектом – это планирование, в результате которого ясные очертания приобретает не только отдаленная цель,

но и ближайшие шаги. Когда имеется план работы, есть в наличии ресурсы (материалы, рабочие руки, время) и понятная цель, можно приступить к работе.

Следующий этап проектного цикла – реализация имеющего плана.

По завершении работы сравнивается полученный результат с первоначальным замыслом, если есть возможность, внести исправления. Это этап осмысления, анализа допущенных ошибок, попыток увидеть перспективу работы, оценки своих достижений, чувств и эмоций, возникших в ходе и по окончании работы.

Завершающий этап работы – самооценка и рефлексия.

Формулируя цель проекта, необходимо создать мысленный образ желаемого результата работы – проектного продукта, который является непременным условием каждого проекта. В ходе планирования необходимо определить задачи, которые предстоит решить на отдельных этапах и способы, которыми эти задачи будут решаться. Определить порядок и сроки выполнения, разработать график. На этапе реализации плана может возникнуть необходимость внести определенные изменения в задачи отдельных этапов и в способы работы, а иногда может измениться представление о конечном результате, проектном продукте. Завершается проект обычно презентацией найденного способа решения исходной проблемы, созданного проектного продукта и самопрезентацией компетентности создателей проекта.

Презентация – это витрина проекта. Все должно быть подчинено одной цели – наилучшим образом показать результаты работы и компетентность создателей проекта, которые они приобрели в процессе этой работы. Самопрезентация, умение в выгодном свете показать себя, не теряя при этом чувства меры, – важнейший социальный навык.

Классификация проектов

Проекты можно классифицировать, опираясь на области их применения или реализации, так как именно они задают наибольшее количество ограничений и возможностей:

Исследовательский проект – по структуре приближен к научному исследованию. Включает обоснование актуальности, определение проблемы, предмета и объекта исследования, обозначение цели и задач, методов, источников информации, выдвижение гипотез, обобщение результатов, выводы, оформление результатов, обозначение перспективы дальнейшего исследования.

Творческий проект – не имеет детально проработанной структуры, подчиняется жанру конечного результата (газета, фильм, праздник и др.); результаты оформляются в соответствующей завершенной форме (макет газеты, сценарий фильма или праздника, видеоролик, клип и др.).

Социально-значимый проект – предполагает решение той или иной реальной социальной проблемы, ориентирован на интересы какой-либо группы людей, требует с самого начала четкого обозначения результата деятельности, распределения ролей участников, плана действий, учет возможных рисков, обязательной рефлексии и внешней экспертизы.

Практико-ориентированный (прикладной) проект – предполагает получение результата, ориентированного на социальные интересы самих участников. Например, на основе полученных исследований в области биологии, географии, истории могут быть разработаны справочные материалы, методические рекомендации, словарь терминов, проект виртуального музея, зимнего сада и др. Такой проект требует тщательно продуманную структуру с определением поэтапных действий с указанием результатов, функций каждого участника, координацию и корректирование деятельности обучающихся, оценку возможных способов внедрения результатов проекта, учет возможных рисков, обязательной рефлексии.

Информационный проект – сбор информации о каком-либо объекте, явлении, проблеме с целью анализа, обобщения и представления широкой аудитории в виде публикации в СМИ, интернете и др. Требуется хорошо продуманную структуру (актуальность проекта, цели и задачи, объект изучения и предмет информационного поиска, перечень источников информации); обработку информации (анализ, сопоставление с известными фактами, аргументированные выводы); оформленный результат (статья, реферат, доклад, видеоролик или видеофильм); презентацию, обсуждение (на уроке, на конференции, в сети); внешнюю оценку.

Научно-технический проект – комплекс скоординированных и управляемых мероприятий, которые направлены на получение научных и (или) научно-технических результатов, применение новых знаний для решения технологических, инженерных, экономических, социальных, гуманитарных и иных проблем, обеспечения функционирования науки, техники и производства как единой системы и осуществление которых ограничено временем и привлекаемыми ресурсами.

Социокультурный проект – конструктивная творческая деятельность, творческое выражение мыслей, которые авторы считают важным раскрыть, обсудить, либо популяризовать в таком формате, сущность которой заключается в анализе проблем и выявлении причин их возникновения, выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние объекта или сферы проектной деятельности, разработке путей и средств достижения поставленных целей.

Образовательный проект – проект, основной задачей которого является обучить какую-либо социальную группу определенному навыку либо блоку знаний с помощью совместной учебно-познавательной творческой или игровой деятельности обучающихся, педагогов, имеющих общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленные на достижение общего результата деятельности.

Индивидуальные и групповые проекты

Индивидуальный проект – это проект, который выполняется каждым обучающимся самостоятельно.

Групповой проект – совместный проект группы людей. В таком проекте необходимо четкое распределение обязанностей.

Преимущества	Недостатки
Индивидуальный	
<ul style="list-style-type: none"> – получение наиболее полного и разностороннего опыта проектной деятельности на всех этапах работы автором проекта; – развитие личной инициативы, ответственности, настойчивости, активности автора проекта; – определение темы проекта в соответствии с интересами автора проекта; – планирование хода работы и результат зависят только от автора проекта; – оценивание проекта наиболее полно отражает качество работы автора 	<ul style="list-style-type: none"> – отсутствие опыта группового сотрудничества; – отсутствие возможности обогащаться опытом других, видеть более эффективные стратегии работы; – возникновение сложностей, так как работа более трудоемкая и ответственная на всех этапах проекта
Групповой	
<ul style="list-style-type: none"> – формирование навыков сотрудничества, умения проявлять гибкость, видеть точку зрения другого, идти на компромисс ради общей цели; – распределение обязанностей среди всех участников группы, позволяющее каждому проявить свои сильные стороны в той работе, которая ему лучше всего удастся; – обогащение опытом других участников, при совместной деятельности, возможность увидеть наиболее эффективные стратегии поведения и учебной деятельности; – при успешном взаимодействии повышение статуса отдельных участников в группе сверстников; – сплочение коллектива 	<ul style="list-style-type: none"> – отсутствие активности отдельных участников проекта за счет более инициативных и ответственных; – возникновение сложностей с организацией и координацией работы над проектом; – отсутствие возможности получить всесторонний опыт работы на всех этапах проекта для каждого участника группы; – возникновение трудностей с оценкой вклада каждого члена группы

Формирование команды проекта

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

Командная работа над социально-значимым проектом, это значит, что каждый участник имеет возможность внести свой вклад в командную

работу: быть инициатором, нести ответственность за результат, правильно организовать взаимодействие в группе.

Групповой проект открывает перед участниками возможность создать креативный, лично и социально-значимый проектный продукт.

Характеристика команды:

- единые миссия, цель, ценности;
- инициативность каждого члена команды;
- высокая коммуникативная активность, доверие;
- наличие социально признанных ролей;
- оценка деятельности по общему результату;
- 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 руководителя или лидера команды);

- 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 (необходимые качества для выполнения определенной роли, например, лидерские качества);
- компетенции (имеющиеся 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 сплочение, определить общую цель команды (разработка и реализация проекта) и провести для команды креативную сессию для определения темы проекта. Работая над проектом важно создать вау-эффект – что-то неожиданное для команды, вызывающее удивление, ощущение близости / самоидентификации с ведущим – изменение роли ведущего из «фронтального транслятора» на участника команды, ощущение возможностей, опыт быстрого успеха и осознания первых результатов, положительные эмоции, похвала и принятие, понимание влияния, происходящего в рамках проекта на окружающий мир.

Выбор темы проекта

Одним из интересных способов выбора темы проекта является 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:

- обучающихся 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 это 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 «Окно» (Метод фокальных объектов)

Модератор знакомит группу с методом фокальных объектов, предлагает участникам выбрать любой объект. Например, окно. Это будет объектом, который участники будут изменять. Фокальным объектом.

Затем 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

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. Мечта

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 течение всей сессии. Так у участников появляется критерий, от которого они отталкиваются в ходе работы.

Упражнение «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 обучающийся 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 интересует, знать потенциальные разработки технологий и др.

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.

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. 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.

Дальше участники под наблюдением модератора работают 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 как можно конкретнее:

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

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

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 необходимым требованиям.
2. Любая идея должна решать проблему.

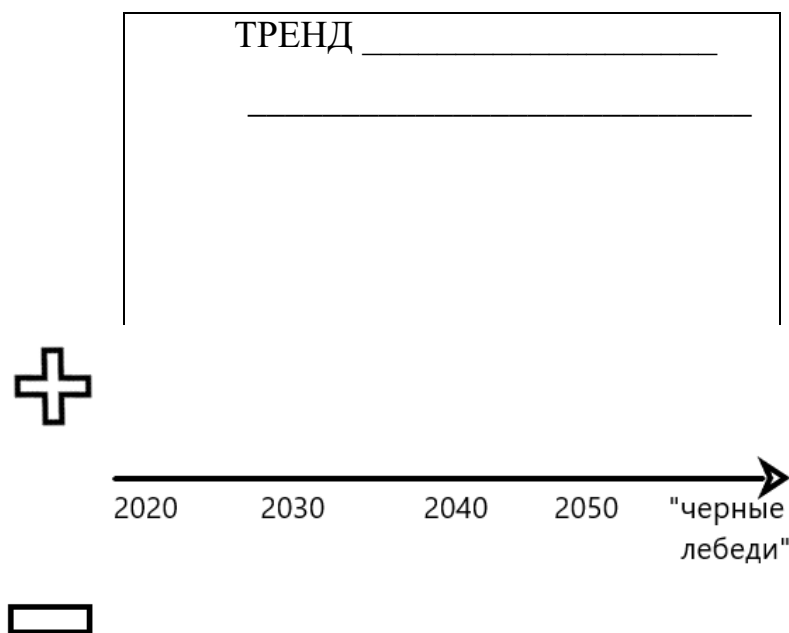
Идея должна быть сформулирована так:

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.



Методы, приемы, образовательные технологии по организации проектной деятельности

Начиная работу над проектом, необходимо определить перспективы развития проекта всей командой, нужно выявить сильные и слабые стороны проекта, оценить возможности и риски. Выработать стратегию эффективного развития на основе SWOT-анализа.

Сильные стороны	Слабые стороны
Возможности	Угрозы

В проектной деятельности критически важным является единое представление о том, что должно быть сделано в ходе проекта и что должно получиться в результате выполнения проекта.

Образ ожидаемого продукта, который содержит характеристику предполагаемых результатов проекта, должен быть согласован и принят всей командой.

Существуют различные подходы к разработке образа продукта.

Можно использовать методику «будет – не будет» – это список с двумя столбцами, в одном из которых записывается, что проект будет делать, а во втором – что не входит в проект. Такой список, формируется членами команды при рассмотрении цели проекта, используя любую технику, например, метод «мозгового штурма».

Основные этапы мозгового штурма и правила его построения:

1. Постановка проблемы считается предварительным этапом, данный этап подразумевает четкую формулировку проблемы, отбор участников и распределение их ролей.

Предварительная подготовка

Всем участникам мозгового штурма следует готовиться к нему заранее. Задача штурма должна быть озвучена минимум за 2-3 дня до его проведения. За это время участники смогут неплохо обдумать стоящую перед ними

проблему и уже в самом начале штурма предложить несколько интересных идей.

Уточнение поставленной задачи

Перед началом штурма рекомендуется отвести некоторое время на дополнительное уточнение исследуемой проблемы. Это позволит еще раз настроить всех «на одну волну», удостовериться в том, что все участники стараются решить одну и ту же задачу и еще раз убедиться, что она поставлена верно.

Записи

На протяжении всей «игры» нужно непременно вести записи и делать пометки. Причем, делать это должен каждый участник. Если фиксировать идеи будут все, то и итоговый список решений и идей будет максимально полным и объективным.

2. Генерация идей – это основной этап, и именно от него зависит успех всего предприятия. По этой причине важно соблюдать следующие правила: максимальное количество идей, без любых ограничений: принимаются даже фантастические, абсурдные и нестандартные идеи; идеи можно и нужно комбинировать, и улучшать; на этом этапе не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей.

Никакой критики

Ни в коем случае не отвергайте предлагающиеся идеи, какими бы нелепыми они не казались. Зачастую именно они, переработанные, дополненные и приближенные к реальности, являются теми решениями, ради которых и устраивается мозговой штурм.

Максимальная генерация идей

Каждый участник процесса должен понять, что ему нужно предлагать, как можно больше идей. Неопытные участники могут стесняться или обдумывать идеи, не озвучивая их. Следует понимать, что это многократно снижает всю эффективность метода.

Привлечение сторонних людей

Если, например, во время штурма есть цель составить список из 100 решений, но этот уровень никак не достигается, можно привлечь к мозговому штурму людей, которые либо не присутствуют на штурме, либо вообще не имеют к нему никакого отношения.

3. Отбор, систематизация и оценка идей, посредством этого заключительного этапа становится возможным выделить по-настоящему эффективные идеи и привести весь мозговой штурм к общему знаменателю. Оценка и критика приветствуются.

Модификация идей

Для получения наилучшего результата можно соединять две (и более) идеи в одну. Особенно эффективно использовать этот прием, когда имеются варианты решения проблемы, предложенные людьми различного статуса, должности, ранга.

Визуальное отображение

Для удобства восприятия и повышения результативности мозгового штурма следует использовать маркерные доски, флэш-панели, плакаты, схемы, таблицы.

Образ ожидаемого продукта определяет предполагаемые результаты, границы, содержание проекта.

Этапы и правила «мозгового штурма»

Этапы		
1. Постановка проблемы	2. Генерация идей	3. Отбор, систематизация и оценка идей
Правила		
Предварительная подготовка Уточнение поставленной задачи Записи	Никакой критики Максимальная генерация идей Привлечение сторонних людей	Модификация идей Визуальное отображение

Весь процесс проектной деятельности сопровождается оцениванием, анализом и рефлексией, которые могут осуществляться при постановке

вопросов, сравнении запланированного и полученного результата, выборе и защите идей, действий, способов выполнения работы.

Можно сделать акцент на оценке готового продукта проекта и его презентации или на оценке конкретных свойств и качеств личности обучающихся, развиваемых в ходе выполнения и презентации проекта.

Для оценки результатов проектной деятельности необходимо определить:

- критерии (факторы, которые подвергаются оцениванию),
- показатели (признаки, по которым производится однозначная оценка),
- адекватные измерители (инструменты, с помощью которых производится оценка: анкеты, тесты, протоколы наблюдений и др.).

Оценка результативности проекта должна осуществляться самой командой исключительно в форме качественной (описательной) оценки, в ходе которой делается вывод о достижении цели проекта, отмечается степень удовлетворенности его результатами.

Оценка продукта предполагает сопоставление замысла (планируемого продукта) и полученного продукта. Такую оценку команда должна провести еще при подготовке к презентации проекта, что поможет ей выявить наиболее значимые и интересные для аудитории характеристики продукта.

Организация рефлексии

1. Рефлексия содержания – выявление уровня осознания, понимания и запоминания содержания, оценки информации по степени значимости и практической направленности.

2. Рефлексия деятельности – осмысление способов и приемов работы в процессе создания проекта для обучения сознательному контролю, планированию, оценки действий и результатов.

3. Рефлексия настроения и эмоционального состояния – установление эмоционального контакта, оценка отношения, настроения участников.

При подготовке проекта обучающиеся могут столкнуться с разными видами информации по способу восприятия, по форме представления, по общественному значению.

Виды информации

По способу восприятия	По форме представления	По общественному значению
Визуальная Аудиальная Тактильная Обонятельная Вкусовая	Текстовая Звуковая Графическая Числовая Комбинированная	Массовая Специальная Личная

Классификация приемов работы с информацией

Приемы работы с текстовыми источниками информации включают в себя: комментированное чтение, пересказ, выбор фактов, подтверждающих идею, объяснение явления, процесса, составление описаний одного объекта (факта, явления) по разным источникам информации, поиск ответов на поставленные вопросы, составление опорных схем, таблиц, мультимедийных презентаций, подбор (разработка) иллюстраций к тексту.

Приемы работы с динамическими экранными материалами: получение информации, комментирование, озвучивание и анализ (рецензирование).

Организационные аспекты стартового события проекта

Каждый проект необходимо начинать со стартового события, которое замотивирует участников проекта к работе над ним и привлечет целевую аудиторию. Событие должно быть направлено на практический результат, должно соотноситься с содержанием проекта, давать ощущение успеха и создавать информационный повод для медиаосвещения.

Мероприятие следует проводить не позднее двух недель от момента оформления идеи проекта и ее первичной проверки. Команда проекта находится в позиции организаторов, а преподаватель находится только в позиции эксперта и чрезвычайной помощи. Максимально широкий вариант формата мероприятия: выставка, флэшмоб, онлайн-челлендж, онлайн-вирусное действие, художественная постановка, перформанс и т.д.

Для формулирования сути стартового события необходимо сформулировать ответы на следующие вопросы:

- 1) Какой конечный результат всего проекта?
- 2) Чем проект отличается от его аналогов?
- 3) Какие части проекта вдохновляют команду больше всего?
- 4) Какая часть проекта ярче всего покажет его незнакомому человеку?

Осознав, к какому виду относится проект, можно вдохновиться опытом реализации успешных проектов из этой области, понять какие виды мероприятий уместны и эффективны, а также зафиксировать успешные решения для создания собственного мероприятия.

Для четкого понимания своего мероприятия необходимо определиться со следующими моментами.

Формат	онлайн / офлайн / комбинированный
Аудитория	массовая / узкая
Длительность	часы / день / несколько дней / серия
Частота	единоразово / ежемесячно / ежегодно
Стоимость	бесплатно / условно бесплатно / доступно / премиум
Оплата (если есть)	предварительно / на месте
Ведущие	подготовленный ведущий / интересный гость / запоминающийся гость

Главное, что обеспечит высокий уровень мероприятия – это безопасность. Важно помнить об этом при выборе места, действий, ресурсов. Необходимо учесть: если событие проходит на улице, его полезно согласовать с органами управления, что дает возможность, в том числе бесплатного, обеспечения безопасности сотрудниками полиции (при необходимости); соблюдение санитарно-эпидемиологических требований, оценка пространства проведения (в том числе онлайн) с точки зрения безопасности.

Карта подготовки стартового события

Цель и результат	<ul style="list-style-type: none"> – определить, какой результат планируется получить; – для кого проводится событие, удобно ли для них время и место проведения, интересен ли им формат?
Работа с целевой аудиторией	<ul style="list-style-type: none"> – кто, когда и как узнает о событии? – сколько запланировано участников? – что они должны сделать? – с какими эмоциями они должны уйти? – каково последствие события?
Организационные задачи	<ul style="list-style-type: none"> – продумать тайминг события (Что будет перед началом? С чего начнется событие? Что станет самой яркой точкой? Что будет завершением события?); – определить кто и что будет делать до, вовремя и после события по основным зонам (зоны приветствия гостей, регистрации, фото и видеосъемки и др.)
Создание атмосферы	<ul style="list-style-type: none"> – предусмотреть все способы воздействия на аудиторию: визуальное (образное, зрительное), аудиальное (звуковое), ольфактивное (запаховое), кинестетическое; – продумать, как получить обратную связь (опрос, отзывы, голосование, игра)

Важно продумать риски до начала события и придумать как их минимизировать.

Виды рисков	на что обратить внимание
Ресурсные	что чем заменить
Внешние	погодные, транспортные и другие
Кадровые	если кто-то заболит
Технические	если что-то сломается

Подготовка обучающихся к самостоятельной организационной работе

Мотивация – это система факторов (побудительных сил), способствующих выполнению определенной задачи, направленной на достижение целей.

Типы мотивации

1. Инструментальный тип – мотивирует то, что выгодно.
2. Профессиональный (лидерский) тип – мотивирует то, что развивает профессиональные качества.
3. Патриотический тип – мотивирует реализация большого общего дела.
4. Хозяйский тип – мотивирует удержание / достижение власти.
5. Избегательный тип – мотивация слабая, безответственен, не активен. Делает из страха наказания или осуждения.

Приемы мотивации обучающихся

Во время встречи	<ul style="list-style-type: none">– обсудить роли в мероприятии, дать возможность выбора;– при необходимости добавить роль согласно запросам и интересам участников;– поддержать, укрепить веру, что обучающиеся справятся с принятой ролью;– проговорить, что педагог готов поддержать, обсудить с каждым то, что кажется сложным
Во время мероприятия	<ul style="list-style-type: none">– дать возможность каждому проявить способности;– создать ситуацию успеха;– поддерживать, если возникают трудности;– ориентировать обучающихся на взаимовыручку
После мероприятия	<ul style="list-style-type: none">– поблагодарить;– проанализировать удачу и то, что можно сделать лучше (комфортная модель: + - +);– предложить обучающимся самим найти, за что поблагодарить друг друга;– найти возможность сторонней поддержки (обратная связь партнеров, директора)
Как еще мотивировать	<ul style="list-style-type: none">– убедиться, что участники понимают, что нужно сделать;– привести вдохновляющий пример;– дать возможность поучаствовать в интересном аналоговом событии;– создать ситуацию успеха при самостоятельной реализации

Слагаемые ситуации успеха обучающихся складываются из следующих моментов:

- перед стартом четко понятна цель;
- обучающие имеют необходимые навыки;
- продуманы риски;
- педагог рядом и поддерживает, не делает вместо школьников;
- поступает позитивная обратная связь от педагога и других участников мероприятия.

Работа с целевой аудиторией

Работая над проектом необходимо понимать, кто является целевой аудиторией проекта. Определить целевую аудиторию проекта важно в самом начале реализации проекта.

Целевая аудитория – это группа людей с конкретными характеристиками, которые являются главными потребителями продукта, чью проблему решает проект. То есть та аудитория, чью цель проект помогает достичь. Потому она и называется целевой аудиторией.

Разбирать целевую аудиторию необходимо для жизни проекта, с пониманием целевой аудитории становится понятно не только то, что хотят от проекта. Групп целевой аудитории может быть несколько и они могут отличаться. Чтобы все эти аудитории не потерять, необходимо разделять их между собой, правильно подбирать подход к каждой и с каждой отдельно качественно работать.

Целевая аудитория объединена конкретными признаками. Часто анализ целевой аудитории будет основан на конкретных факторах, таких как местоположение, пол, возраст, доход и другие.

Важно подумать о том, как определить целевую аудиторию, что ценно для нее, а что нет. Какие вопросы ее волнуют? Какие у нее любимые сайты? Наиболее часто используемые социальные сети?

Для определения целевой аудитории есть популярный метод «5W», который предполагает поиск ответов на пять вопросов:

- What? (что создаем?) – тип продукта;
- Who? (кто увидит?) – портрет потенциального потребителя;
- Why? (почему будет смотреть?) – мотивация для просмотра;
- When? (когда увидит?) – условия для просмотра;
- Where? (где сможет посмотреть?) – место размещения продукта.

При реализации проекта наряду с поддержкой товарищей и социальных партнеров, всегда важно получать мнение независимой аудитории, которая является «внешней» по отношению к проекту.

Аудитория не понимает внутренних процессов проекта и не имеет снисходительного отношения к результату работы команды и чаще всего ситуация успеха с внешней аудиторией дает наибольший мотивационный рост.

Пригласить к участию в проекте или стартовом событии близких и дружественных участников не сложно, поэтому важно определить, как привлечь малознакомую аудиторию.

Подготовительный этап

Перед выбором каналов продвижения сначала необходимо проверить свое понимание мероприятия и его потенциальную аудиторию. Прописать четкий сценарий мероприятия. Сформулировать, кому такое мероприятие может быть интересно (определите целевую аудиторию мероприятия), помнить, что целевая аудитория мероприятия и целевая аудитория проекта могут не совпадать полностью.

Нужно дополнительно отсеять каналы продвижения, которыми определенная целевая аудитория не пользуется для получения информации и сфокусироваться на тех каналах, которыми пользуется.

Этап выбора и применения инструментов продвижения

Онлайн инструменты продвижения	Офлайн инструменты продвижения
<ul style="list-style-type: none"> – социальные сети (помощь друзей в распространении информации о мероприятии / проекте); – страница мероприятия (оформленная с регулярными постами и освещением жизни мероприятия / проекта); – скидки за репосты (привилегии пользователям, которые поделятся новостью о мероприятии в своей ленте); – битва за «лайки» (агитация подписчиков использовать больше хештегов, организация 	<ul style="list-style-type: none"> – целевые печатные СМИ (школьная газета, доска объявлений, листовки, плакаты); – телевидение (презентация на школьном мониторе в залах здания) – реклама на радио (объявление по школьному радио); – наружная реклама; – промоакции, предпродажи и розыгрыши (проведение

<p>«челленджа»)</p> <ul style="list-style-type: none"> – подарки (организация в социальной сети конкурса подарков от организаторов проекта) – работа с Интернет-сообществами (подписчики схожих групп в социальных сетях, посетители других мероприятий, тематические форумы и паблики) – видеомаркетинг (создание видеороликов, размещение записи лекций с прошлогоднего мероприятия, проведение прямых эфиров со спикерами в режиме «вопрос-ответ», подготовка серии бесплатных образовательных роликов); – создание канала о проекте на Youtube; – лендинг (одностраничный сайт) с привязкой к социальным сетям как способ проинформировать участников о целях и составе мероприятия, с красивым дизайном, текстами и видео, рассказывающими и приглашающими принять участие в событии, возможность обратной связи и кнопка моментальной регистрации 	<p>предварительных акций, мастер-классов, коротких выступлений, хождений с объявлением по классам с целью подогрева интереса);</p> <ul style="list-style-type: none"> – сарафанное радио (знакомые, друзья, друзья друзей, семья)
--	--

Завершающий этап

После того как мероприятие пройдет, для удержания интереса целевой аудитории в проекте в дальнейшем можно использовать:

- контент с мероприятия (фото- и видеоматериалы);
- отзывы и обратная связь;
- мотивация оставлять обратную связь;
- посты для взаимодействия (хештеги, метки на фото).

Информационно-медийное сопровождение проекта

Информация – знания, факты, представленные в доступной для понимания форме. Она может быть передана при помощи различных технологий или при личном общении.

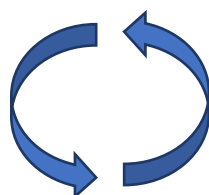
Медиа – это совокупность каналов коммуникации, с помощью которых передается любое содержание от источника информации к ее получателю. Медиа – это средство передачи смыслов, которое может существовать в различной форме (письмо, книга, кино, музыка, рекламный баннер, телевидение, радио, газета и др.).

Этапы информационно-медийного сопровождения проекта:

1. Сбор информации о целевой аудитории и аналоговых проектах.
2. Публикации о подготовке проекта.
3. Презентационные медиапродукты проекта.
4. Публикации – приглашения к участию.
5. Освещение реализации проекта.
6. Анализ публикаций в СМИ по итогам проекта.

Цикл создания информационной активности

Календарно-тематическое планирование
Освещение повседневных реалий, запланированных мероприятий



Медиапланирование
Планирование специальных пиар и рекламных мероприятий для решения информационно-медийных или маркетинговых задач

Презентация проекта необходима для создания представления о проекте у того, кто о нем не знает. При выборе формата презентации необходимо учитывать: подходит ли под вашу целевую аудиторию, является ли популярным у целевой аудитории, рекомендуется ли «лидерами общественного мнения».

Видео – наиболее емкий, эмоциональный, простой формат передачи информации. В видео необходимо показать: титульный лист (название, логотип), видеоряд, звуковой ряд, титры.

Виды видеоконтента в информационно-медийном сопровождении проекта:

- видеорепортаж;
- видеозаметка;
- видеобуктрейлер;
- видеозарисовка;
- промовидео.

Важно учесть, при создании видео, что привлекательным является: яркий заголовок, узнаваемый сюжет, медиаперсона, юмор, эмоциональная насыщенность, использование цитат.

Простые правила съемки на телефон:

- чистота объектива камеры телефона для съемки;
- горизонтальная съемка;
- горизонтальная линия горизонта, без наклонов;
- хорошее освещение;
- стабилизация телефона с помощью опоры на дополнительные поверхности или штатив;
- обеспечение смены планов через один: портрет, крупный план, средний план, общий план, дальний план;
- если объект в кадре статичен – камера движется, и наоборот, если объект в кадре движется – камера статична;
- подбор актуального звукового сопровождения.

№	Этапы создания медиапродукта	Содержание этапа
1.	Планирование	<ul style="list-style-type: none">– обдумывание идей;– определение аудитории;– написание сценария;– создание раскадровки;– выбор локаций, актеров

2.	Продакшн	– сбор медиа; – съемки; – создание медиа
3	Постпродакшн	– редактирование медиа; – озвучивание видеоматериала; – добавление звука и музыки
4.	Показ и тиражирование	– показ целевой аудитории; – размещение в сети Интернет

Простая программа для монтажа на телефоне

InShot позволяет смонтировать разные видео в один ролик и удобно синхронизировать музыку / текст / стикеры с видеорядом.

При размещении в сети можно добавить оригинальный хештег, поделиться с друзьями, попросить их разместить ролик в дружественных сообществах.