

Рекомендации для педагогов по формированию команды проекта

Команда проекта

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

Характеристика команды:

- единые миссия, цель, ценности;
- инициативность каждого члена команды;
- высокая коммуникативная активность, доверие;
- наличие социально признанных ролей;
- оценка деятельности по общему результату (а не по деятельности каждого);
- временность (команда есть, пока есть дело).

Роли в команде

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Команду проекта на роли можно разделить с помощью разных подходов:

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

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

- личные качества (имеющиеся у школьника необходимые личностные качества для выполнения определенной роли, например лидерские качества);
- компетенции (имеющиеся у школьника компетенции для выполнения определенной роли, например, для анализа имеющихся проблем);
- внешние условия (внешние факторы, влияющие на возможность участника выполнять определенную роль, например занятость другими проектами);
- опыт (имеющийся у школьника опыт для выполнения определенной роли, например имеется опыт работы над другими проектами);
- мотивация (имеющаяся у школьника мотивация для выполнения определенной роли, например для получения нового опыта и компетенций).

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