

КОНСТРУКТОР СОЦИАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ в летнем лагере

Александр Сергеевич Прутченков,
главный технолог Педагогического конструкторского бюро Прутченковых,
доктор педагогических наук, профессор, e-mail: aspru@mail.ru

Светлана Александровна Прутченкова,
генеральный директор ООО NewTutor «Дистанционный репетитор»,
руководитель Педагогического конструкторского бюро Прутченковых,
магистр электронного образования, e-mail: newtutorru@gmail.com

- летний лагерь • образовательная программа • социальное проектирование
- конструктор проектов • разработка социального проекта

В образовательные программы летних лагерей России всё чаще включаются модули по социальному проектированию. Специалисты Педагогического конструкторского бюро Прутченковых разработали технологию «Конструктор социальных проектов» (КСП), позволяющую решать организационные задачи, которые встают перед любой группой, занимающейся разработкой социального проекта.

В состав Конструктора входят два набора специально разработанных карточек.

Первый набор — «Этапы проекта» — содержит 20 карточек, на которых обозначены основные этапы разработки и реализации социального проекта. На лицевой стороне карточки — название этапа, на тыльной — список контрольных вопросов, которые используются группой для уточнения смысла данного этапа, а также для экспертизы материалов,

подготовленных проектной группой на этой стадии разработки (рис. 1).

Второй набор — «Технологии» — содержит по четыре конкретные технологии для каждого из 20 этапов, то есть 80 карточек, которые целесообразно использовать при работе с материалами проекта на каждом этапе проектирования. На лицевой стороне каждой технологической карточки даётся название данной технологии, её краткое описание, приводится схема (таблица) для работы с информацией, которая помогает группе разобраться в деталях данного этапа. А на тыльной стороне — пошаговая инструкция и ожидаемый результат (рис. 2).

Алгоритм работы с Конструктором

В процессе работы над социальным проектом с использованием Конструктора проектная группа участников летней смены последовательно проходит несколько стадий, используя разные наборы карточек.

1. Знакомство с карточками этапов и составление схемы разработки социального проекта

Задача группы — выстроить этапы работы над проектом в логическую последовательность, используя все 20 карточек из набора «Этапы проекта». Для уточнения понимания сути конкретного этапа, участники могут переворачивать карточки и изучать экспертные вопросы. К этим же вопросам можно обращаться и в дальнейшем на этапах реализации проекта. В случае разногласий и споров каждый участник проектной группы находит аргументы для защиты своей точки зрения, а окончательное решение принимает команда.

Работа заканчивается тогда, когда все карточки с этапами проекта нашли своё место в логической цепочке. У команды есть возможность убрать те карточки, которые не нужны для реализации проекта или добавить этапы, карточки которых участники не нашли в наборе «Этапы проекта». Для этого в Конструкторе есть чистые карточки, которые можно оформить, вписав название нового этапа, не предусмотренного авторами Конструктора.

Опыт использования Конструктора во время финала Всероссийской акции «Я — гражда-

нин России» (летом 2019 на базе Всероссийского детского центра «Смена») показал, что вариантов построения логики проекта может быть много. Одни проектные группы начинают составлять схему в классической логике — с изучения социальных проблем, которые актуальны для данного социального окружения (школа, микрорайон), затем ребята выбирают из составленного списка одну из проблем, которой они готовы заняться, серьёзно работая над социальным проектом.

Другие группы стартуют, используя карточку «Целевая аудитория», то есть с изучения будущей целевой аудитории, аргументируя свой выбор тем, что сначала надо понять, для кого команда будет разрабатывать свой социальный проект, получится ли сделать что-то реальное и полезное для данной социальной группой. Например, есть ли опыт общения с малышами из детского сада, если готовить проект «Новый год для малышей»? Или всё-таки лучше сразу решить, что проект будет нацелен на подростков 7–8-х классов, поскольку это ровесники



Рис. 1. Пример карточки «Этапы проекта»

членов проектной группы и с ними легче найти общий язык? Тогда его тема будет звучать по-другому: «Новогодний флешмоб».

Часто составление логической схемы начинается с этапа «Команда проекта». Казалось бы, это нелогично, но участники смены аргументируют это решение тем, что бессмысленно начинать разработку любого социального проекта, если не ясно, кто его будет реализовывать. Какими навыками обладают будущие члены команды? Что они умеют делать? Есть ли опыт участия в разработке и реализации именно социальных проектов, а не только в написании исследовательских работ? И в этом есть своя логика, так как одним из важнейших условий разработки реального проекта является желание членов команды заниматься тем делом, которое каждому из них по крайней мере нравится. Тема проекта, его основное содержание должны быть понятны и знакомы проектной группе, а ещё лучше, если есть пусть небольшой, но реальный опыт участия в аналогичных социальных проектах, волонтерских акциях, в деятельности добровольческих отрядов.

Некоторые группы начинают выстраивать логику проекта с этапа «Генерация (поиск) идей». Это объясняется тем, что данный этап — самый креативный, он включает в себя активную командную работу, когда участники смены в свободной форме могут высказывать различные идеи, оценивать их, искать оригинальные творческие способы решения различных социальных проблем. Но такой подход, как правило, приводит к тому, что сама суть социального проектирования подменяется тренировкой креативности. Начинать поиск идеи для проекта, не определив конкретной социальной проблемы и не зная потребностей целевой аудитории, не совсем правильно. И на это нужно обратить внимание членов проектной группы.

Основной результат первого этапа — сформированная из карточек «Этапы проекта» логическая схема будущего социального проекта. Обычно это выглядит как лента из двадцати карточек, расположенных на столе именно в той очередности, в которой группа планирует разработку

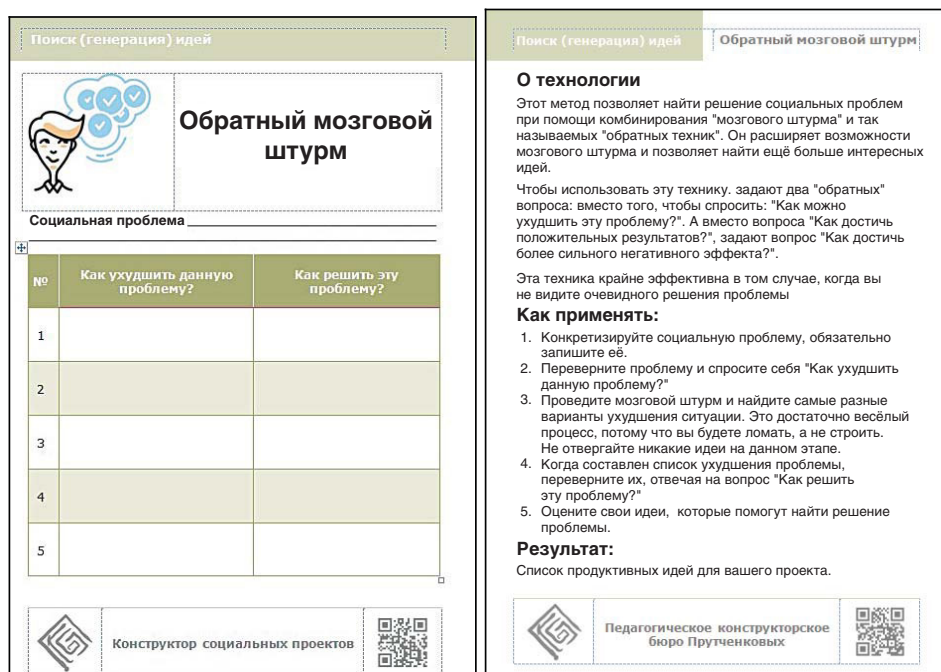


Рис. 2. Пример карточки «Технологии»

своего проекта. Очень важно зафиксировать эту логическую цепочку — сфотографировать на смартфон для дальнейшего оформления логики проекта в визуальной форме (на ватмане, на листе флипчарта или в одной из компьютерных программ).

2. Визуальное оформление логической схемы работы над проектом

Основная цель этой стадии — наглядно оформить результаты работы с карточками «Этапы», то есть визуализировать подготовленную схему на листе флипчарта (ватмана), используя стикеры, на которых кратко записывается название очередного этапа.

Для оформления схемы можно использовать различные варианты визуализации. Например, участники летней «Полевой академии проектного менеджмента» (июнь 2019, Байкал) для оформления логики своих проектов использовали лесенку, беговую дорожку, игровое поле в форме квадрата с указанием места старта (начала работы над проектом) и финиша (завершение работы), ромашку, где каждый лепесток это один из этапов проекта. Данная летняя программа является логическим завершением образовательного проекта «Школа городских компетенций», реализуемого Публичным акционерным обществом «Горно-металлургическая компания «Норильский никель»» и Фондом развития гражданских инициатив «Диалог». Участники «Полевой академии» в течение учебного года не только изучают основы социального проектирования, используя Конструктор, но и реализуют проекты в своих городах, получая финансовую поддержку.

Такое визуальное оформление оживляет процесс работы над логической схемой проекта. Именно на стадии визуализации члены проектной группы ещё раз могут обсудить уже разработанную логику проекта, а поскольку она оформляется с помощью стикеров (свободно перемещаемых на флипчарте или ватмане), в любой момент группа может изменить уже принятое решение и внести правки в процессе оформления.

Не менее важным аспектом является и то, что визуальный вариант логики проекта помогает группе более наглядно представить результаты своей работы другим группам и экспертам. Во

время презентации своего замысла авторы социального проекта могут наглядно продемонстрировать своё понимание важности каждого этапа и логику его разработки. А по итогам обсуждения с другими проектными группами и экспертами, по их совету или рекомендациям, ещё раз внести правки в окончательный вариант составленной схемы.

Желательно организовать видеозапись публичного представления и защиты подготовленной визуальной схемы. Это, во-первых, даёт возможность авторам проекта вернуться к обсуждению представленных материалов и ещё раз осмыслить составленную логику, а в случае необходимости — внести правки. Во-вторых, видеозапись сама по себе помогает участникам настроиться на более ответственное отношение к подготовке материалов и докладчиков, а также найти аргументы на задаваемые вопросы, если не удалось сразу содержательно ответить на критические замечания тех, кто присутствовал на представлении проекта.

Основной результат второй стадии — оформленная с помощью различных визуальных образов схема, на которой наглядно видна логика работы данной проектной группы над своим социальным проектом. И лучше, если она прошла сервёзную и конструктивную экспертизу, а при наличии возможности — с привлечением профессионалов.

3. Выделение самого сложного этапа для тщательной проработки

После визуального представления и защиты логики своего социального проекта каждая группа выделяет один из самых трудных именно для неё этапов проектирования. При этом проектная группа должна объяснить, в чём сложность работы именно над этим этапом? Какие аспекты вызывают больше всего затруднений? С чем связаны эти затруднения или опасения команды? Какие риски видит группа и почему именно они стали

самыми сложными для понимания и дальнейшей работы над данным этапом?»

Такой осознанный подход позволяет команде определить «направление главного удара», чтобы начать тщательную подготовку материалов проекта с детальной проработки этого этапа. Если начинать работу сразу по нескольким направлениям (этапам), то у группы просто может не хватить сил (да и времени), поэтому целесообразно действовать, концентрируя свои усилия на одном из этапов, а после решения основных вопросов по данному этапу переходить к следующему.

Решение о том, какой этап проектирования является для команды самым сложным, принимается после обсуждения нескольких вариантов, предлагаемых членами проектной группы. Это связано с тем, какой опыт участия в разработке и реализации социальных проектов есть у каждого из них. У кого-то он может быть и успешным. Для кого-то разработка и планирование основных этапов социального проекта может быть первым в жизни опытом. Для таких ребят любой из этапов может показаться сложным, поэтому более опытные и старшие члены группы должны аргументировать свои предложения о начале работы над новым проектом с детальной проработки конкретного этапа. Или начинать последовательно с первого этапа.

Основной результат третьего этапа — решение проектной группы о том, с какого из основных этапов они готовы начать детальную подготовку материалов своего проектного замысла.

4. Знакомство и работа с набором карточек «Технологии»

Выделив самый сложный этап работы над своим социальным проектом, каждая группа получает комплект карточек с технологиями именно для этого этапа. Напомним, что для каждого из двадцати этапов в Конструкторе есть по четыре варианта технологии. Если группа считает, что самым сложным этапом является фор-

мирование команды будущего социального проекта, она получает именно такой набор карточек — «Команда проекта», содержащий четыре карточки с описанием конкретных технологий: «Колесо команды», «Функциональные роли в команде», «Четыре этапа команды», «Эффективная команда».

Получив весь комплект, группа внимательно изучает все имеющиеся в наборе по данному этапу технологии, обращая внимание на схему работы по представленной на карточке технологии. Участники смены решают, какой из предложенных технологий воспользоваться, чтобы детально подготовить материалы по этому этапу. Все карточки «Технологии» гарантируют получение нужного результата при соблюдении приведённого алгоритма работы с ней. Группе нужно выбрать самостоятельно одну карточку, опираясь на своё представление о будущем социальном проекте.

Во время проведения образовательной программы «Инженерный стартап» на базе Международного детского центра «Артек» (октябрь 2019 г.) большинство проектных групп выбрали для детальной проработки этап «Генерация (поиск) идей». Это объясняется тем, что участники данной программы были настроены на креативную волну и основной целью своего будущего проекта видели разработку инновационного способа решения социальной проблемы конкретной целевой аудитории.

Пять из двенадцати команд для детальной проработки этапа «Генерация (поиск) идей» выбрали технологию «3-6-5», которая предполагает чёткую регламентацию работы группы из шести человек. Каждый участник за пять минут должен выдвинуть три идеи для решения проблемы. Идеи заносятся в таблицы, которые передаются по кругу. Каждый из шести членов группы, получив таблицу, записывает ещё три идеи и передаёт их остальным членам группы. Общее время поиска — около 20 минут. Число участвующих лиц может быть от четырёх до восьми. Время также может регулироваться гибко.

На карточке имеется инструкция «Как применять»:

- уточнить социальную проблему до «поиска идей»;
- каждому взять таблицу, в которой он должен за пять минут написать три различные идеи решения изучаемой проблемы;
- затем происходит передача таблиц по кругу: второй участник получает таблицу первого, третий — второго... первый — шестого участника. Участники снова должны за пять минут предложить новые идеи;
- ещё раз передача таблиц по кругу. На этот раз на обдумывание идей дается на одну минуту меньше, то есть четыре минуты;
- затем три минуты... две минуты... одна минута. В конце «поиска» таблицы попадают в руки тех, кто начинал их заполнять, и они могут вторично развить решения, которые им подскажут уже появившиеся записи членов команды;
- далее следует совместное обсуждение и оценка собранных идей.

Ожидаемый результат — список продуктивных идей для проекта.

Следует отметить, что такая возможность — выбрать из нескольких технологий ту, которая в наибольшей степени соответствует опыту команды, проектному замыслу, особенностям целевой аудитории, повышает интерес членов группы к работе над своими первичными материалами.

На этом этапе снова используется принцип «направление главного удара», чтобы сосредоточиться на одной из предложенных технологий, хотя все четыре могут быть интересны и полезны команде.

Результаты работы команды обязательно оформляются либо на ватмане (флипчарте), либо в мультимедиа-форматах, чтобы представить другим командам и экспертам.

5. Представление результатов работы с набором карточек технологий к конкретному выбранному этапу

После завершения работы по выбранной технологии и оформления результатов каждая команда представляет их другим командам и/или экспертам. Это одно из самых важных положений,

особенно в условиях летнего лагеря, поскольку все команды имеют возможность проверить качество разработанного социального проекта практически по каждому этапу его дальнейшей реализации. Такая конструктивная критика положительно воспринимается школьниками как поддержка, поскольку она исходит от ровесников.

б. Выбор следующего сложного этапа для детальной проработки

Команды возвращаются к своим логическим схемам работы над социальным проектом и выделяют второй сложный (важный) для них этап. И процедура с выбором технологии и работы над одной из них повторяется. Затем — работа над третьим этапом из блок-схемы и т.д.

Таким образом, технология «Конструктор социальных проектов» обладает несколькими преимуществами перед обычной типовой схемой работы над проектами, когда группы участников летней образовательной смены получают заранее составленную специалистами структуру и вынуждены следовать жёстко заданной логике.

Во-первых, все основные элементы — карточки этапов и технологий Конструктора — полностью автономны, то есть формально не зависят друг от друга и могут быть использованы в любой комбинации. Это гибкий подход.

Во-вторых, во время работы над схемой проекта группа несколько раз может возвращаться к обсуждению логики проектирования и, если возникает новое понимание особенностей разрабатываемого проекта, последовательность этапов изменится непосредственно в схеме проекта.

В-третьих, существует большой выбор технологий, как минимум, по четыре для проработки каждого этапа проектирования, то есть 80 карточек с технологиями, которые в полной мере охватывают весь

спектр проблем, связанных с разработкой и оформлением проектного замысла.

В-четвертых, у проектной группы есть право предложить самостоятельное решение практически на любом из этапов работы над проектом. Например, использовать не все 20 карт «Этапы проекта», отказавшись от того или иного этапа, если в процессе проектирования становится ясным, что его можно не включать в описание проекта.

В-пятых, визуализация (оформление) материалов проекта помогает самой группе более рельефно представить свой замысел и более убедительно презентовать свои материалы перед экспертами и/или другими проектными

группами. Особенно полезен обмен полученными идеями, даже в плане оформления схемы, во время представления оформленных материалов.

В-шестых, имеется возможность получить экспертное мнение на любом из этапов работы и очень быстро (путём перемещения карточек или стикеров) внести правки и изменения в схему работы над проектом.

Педагогическое конструкторское бюро Прутченковых готово делиться «Конструктором социальных проектов». Для этого заинтересовавшимся следует обратиться в редакцию журнала «Народное образование». **НО**

Designer Of Social Projects In Summer Camp

Alexander S. Prutchenkov, chief technologist of the prutchenkovs' Pedagogical design Bureau, doctor of pedagogical Sciences, Professor, e-mail: aspru@mail.ru

Svetlana A. Prutchenkova, General Director of NewTutor «Remote tutor» LLC, head of the prutchenkovs' Pedagogical design Bureau, master of e-education, e-mail: newtutorru@gmail.com

Abstract. *An algorithm for using the «social project Designer» technology, which allows project groups of schoolchildren to develop their own projects in a summer camp social project.*

Keywords: *summer camp, educational program, social design, project designer, social project development.*

Список интернет-источников:

1. Павлова С.А. Обзор инструментов для сторителлинга. URL: <http://www.slideshare.net/SvetlanaPavlova1/storytelling-ew-tutor> (дата обращения: 01.09.2019).
2. Конструктор социальных проектов <https://newtutor.ru/ksp>
3. Карточки «Креативный вызов: прокачай свой урок» <https://newtutor.ru/mak>
4. Конструктор целей <http://ode2.susu.ru/target/>
5. Школьный конструктор опыта <https://shko.ikraikra.ru/>
6. Педагогическое конструкторское бюро <https://newtutor.ru/pcb>
7. Группа в FaceBook <https://www.facebook.com/groups/newtutorpcb/>
8. Запись вебинара «Работа с Конструктором проектов» <https://youtu.be/Wz9uCeCkjU>

Spisok ispol'zovannyh istochnikov:

1. Pavlova S.A. Obzor instrumentov dlya storitellinga. URL: <http://www.slideshare.net/SvetlanaPavlova1/storytelling-ew-tutor> (data obrashcheniya: 01.09.2019).
2. Konstruktor social'nyh proektov <https://newtutor.ru/ksp>
3. Kartochki «Kreativnyj vyzov: prokachaj svoj urok» <https://newtutor.ru/mak>
4. Konstruktor celej <http://ode2.susu.ru/target/>
5. Shkol'nyj konstruktor opyta <https://shko.ikraikra.ru/>
6. Pedagogicheskoe konstruktorskoe byuro <https://newtutor.ru/pcb>
7. Gruppy v FaceBook <https://www.facebook.com/groups/newtutorpcb/>
8. Zapis' vebinara «Rabota s Konstruktorom proektov» <https://youtu.be/Wz9uCeCkjU>