

ЛЕТНЯЯ ТЕМАТИЧЕСКАЯ СМЕНА «ПОЛЕВАЯ академия проектного менеджмента» в онлайн-формате «Регата-2020»

Александр Сергеевич Прутченков,

*доктор педагогических наук, профессор, главный научный сотрудник
Педагогического конструкторского бюро, Москва*

Светлана Александровна Прутченкова,

*магистр электронного образования, руководитель
Педагогического конструкторского бюро, Москва*

В статье рассматривается алгоритм подготовки и проведения летней тематической смены в онлайн-формате с акцентом на самостоятельную разработку школьными командами социальных проектов с помощью «Конструктора социальных проектов».

- тематическая смена • летний лагерь • образовательная программа
- онлайн-формат • социальное проектирование • конструктор проектов
- разработка социального проекта

В практике нашего Педагогического конструкторского бюро летняя смена — это, с одной стороны, завершение годичного цикла работы школьных команд над социальными проектами, а с другой — старт нового учебного года, в ходе которого школьники могут реализовать свои подготовленные проекты, а также начать работу над новой проектной идеей. Именно эта роль летних тематических смен диктует их содержание и технологию проведения в формате «Полевой академии проектного менеджмента».

В течение последних двух лет, в условиях пандемии, наши традиционные программы претерпели серьёзные изменения — перешли в онлайн-формат. Хотя этот формат — онлайн-марафон — мы используем почти 10 лет. Суть его заключается в том, что между очными встречами со школьниками

в общеобразовательных организациях различных городов России (образовательные фестивали, деловые игры, проектные семинары), школьные команды получают задания, которые они выполняют, используя нашу интернет-платформу и социальные сети.

Расскажем о первой большой онлайн-программе «Паруса-2020», основным содержанием которой была Полевая академия проектного менеджмента. Это авторская программа интенсивного обучения практическим аспектам управления инициативными социальными проектами (А.С. Прутченков, А.А. Ермолин, С.А. Прутченкова, А.А. Павлова).

Для участия в этой программе приглашаются проектные команды школьников, работавшие в течение учебного года над социальным проектом или уже успешно реализовавшие его, а также волонтеры

(студенты, выпускники этих школ), которые имеют успешный опыт реализации своих проектов.

Легенда тематической смены «Регата-2020». Школьники становятся экипажем яхты, который принимает участие в соревнованиях по парусному спорту. Каждому экипажу предстояло принять участие в семи гонках с посещениями разных островов и рифов. На каждом из них экипажу необходимо пройти испытания, решая креативные задания и кейсы, квесты и квизы, выполняя практические задания, а также выявить уровень развития своих ключевых компетенций как у отдельного участника, так и всего экипажа яхты и т.д.

Экипажи яхт использовали маршрутную карту, на которой для каждой гонки отмечены места старта и финиша. Ориентиры для очередной гонки экипажи получали в формате QR-кода, который нужно прочесть с помощью мобильного устройства и следовать по указанному на карте маршруту. В QR-коде указывается место, куда в ходе очередной гонки следует прибыть экипажу до окончания назначенного времени.

Каждый экипаж распределял обязанности, заполняя «судовую роль»: капитан — лидер экипажа, организует согласованную работу всех членов команды; боцман — отвечает за качество связи, ведёт учёт имеющихся баллов, которые определяют рейтинг экипажа на маршруте регаты; штурман — изучает

маршрут и ведёт по нему яхту, используя полученную часть карты, соблюдая график гонки; фотовидеооператор — фиксирует работу экипажа во время прохождения маршрута; журналист — оперативно готовит материалы (заметки) о работе экипажа и размещает их на сайте экипажа и в социальных сетях; художник — отвечает за оформление выполненных заданий и информации в социальных сетях.

Как любая тематическая смена, онлайн-регата началась с подготовки команд. За две недели до начала программы школьники и педагоги приглашаются не только познакомиться с ходом подготовки и материалами, но и включиться в её разработку через социальные сети.

Участники готовят и размещают в Сети свои визитные карточки (индивидуальные и командные), знакомятся с представителями других городов, которые планируют принять участие в онлайн-регате, а также высылают свои предложения по её программе в Оргкомитет.

Всем участникам предлагались дополнительные задания, которые они выполняли в формате офлайн, то есть без Интернета, а при наличии разрешения на личное общение в данном регионе, встречаясь своей командой очно. Выполнение этих заданий приносило дополнительные баллы и повышало рейтинг экипажа ещё до старта регаты.

Для справки

Регата (итал. «regata», от «riga» — ряд, линия; стартовая линия) — крупное соревнование по парусному или гребному спорту, состоящее из серии гонок для судов разных классов.

Одной из первых известных регат была состоявшаяся в 1740 г. Венецианская регата гондольеров. С середины XIX в. регаты по парусному и гребному спорту стали проводиться в Великобритании, Франции, Германии, Италии, Испании, Швейцарии, Бельгии, с конца XIX — начала XX вв. — в скандинавских странах, России, США, Канаде, странах Латинской Америки и др. Мировую известность получили Королевская регата Хенли по академической гребле (проводится с 1839 г. на реке Темза у города Хенли-он-Темс, вблизи Лондона), Кильская парусная регата (1897, Кильская бухта Балтийского моря, Германия).

Регата — это всегда командная работа. Каждый делает своё дело и несёт ответственность за результат. Промах одного члена команды приводит к проигрышу всей команды. При этом на помощь товарища рассчитывать можно, но он начнёт помогать не ранее, чем выполнит свою работу. Справедливо и обратное: помогать другим следует, когда свою работу уже сделал. Активная работа после старта — 3-5 часов. После финиша экипажи высаживаются на берег для отдыха, а вечером начинается береговая программа. На регатах остаётся время для отдыха и развлечений. Это и экскурсии, осмотр достопримечательностей, прогулки, вечеринки, новые знакомства, конкурсы и многое другое — организаторы подходят к программе развлечений так же серьёзно, как и к организации гонок.

Вообще, регата — это не только работа на яхте, но и путешествия, новые знания и друзья.

Вот пример таких заданий: фоторепортажи «10 самых необычных зданий нашего города» и «10 самых интересных мест нашего города», репортажи «10 самых важных дат в истории нашего города», «10 самых людей в истории нашего города», «10 самых интересных фактов о нашей школе», «10 достижений нашей школы» и «10 выпускников нашей школы».

Эти материалы участники размещали в социальных сетях, а во время регаты рассказывали о себе и своём городе остальным экипажам.

Очень важный аспект в условиях онлайн-регаты — технический минимум для участия в её программах. Каждый участник должен иметь возможность пользоваться мобильным телефоном, или ноутбуком, или компьютером с выходом в Интернет; а также иметь оплаченный трафик с учётом четырёх часов ежедневной работы в Интернете. Если во время регаты школа открыта, участники могут пользоваться компьютерной техникой и Интернетом школы по согласованию с администрацией. А в случае необходимости нужно написать письмо с просьбой об оказании помощи в муниципальный отдел (управление) образования для доступа в школу. Оргкомитет регаты оказал поддержку официальным письмом в адрес органов управления образованием.

До старта регаты участники должны были:

- 1) придумать название яхты. Помните: «Как назовёте, так и поплывёте»;
- 2) оформить флаг (вымпел) своей яхты. Флаг символизирует идею вашего экипажа;
- 3) сформулировать девиз экипажа. Это основной принцип, который помогает вашей команде решать проблемы;
- 4) придумать отличительный знак экипажа. Это может быть бандана, шейный платок, большой нагрудный знак и т.п.;
- 5) составить список экипажа. Главное — распределить роли в команде;
- 6) пройти официальную регистрацию. Каждый член экипажа проходит регистрацию в гугл-форме;
- 7) подготовить мобильную технику. У каждого участника должен быть смартфон, ноутбук или компьютер;
- 8) обеспечить доступ в Интернет. Экипажу необходимо иметь оплаченный доступ в Интернет;

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

9) кроме того, всем участникам было предложено изучить и сдать зачёт по технике безопасности работы в Интернете.

Во время подготовки и проведения регаты активно использовались онлайн-сервисы, включая:

1. **Тилда** — <http://vector2025.tilda.ws/regatta-2020>. Это основной информационный ресурс, где размещается вся оперативная информация о подготовке и проведении Полевой академии, а также материалы, подготовленные проектными группами для их публичной презентации и экспертизы.
2. **iSpringLearn** — <https://newtutor.ispringlearn.ru/>. Это платформа, где размещаются учебные материалы Полевой академии: квесты, квизы, диалоговые тренажёры, видеоматериалы, которые предлагается изучить студентам. Такой статус получают все участники нашей смены, которые приступают к изучению учебных материалов. Результаты каждого студента фиксируются в его личном кабинете, чтобы он мог самостоятельно отслеживать свои результаты и вносить необходимые коррективы.
3. **Zoom** — <https://zoom.us/>. Это сервис, который знают уже все граждане России, используется для организации видеовстреч всех участников регаты и командной работы проектных групп, а также для консультаций студентов и педагогов, курирующих школьные команды.
4. **Padlet** — <https://padlet.com/aspru555/Project2020>. Это сервис для совместной работы проектных групп и размещения информации по итогам выполненных творческих заданий, а также для взаимных оценок и комментариев всех участников тематической смены.
5. **Canva** — <https://www.canva.com/>. Это онлайн-редактор картинок и профессиональных макетов для дизайна изображений и документов, которые студенты готовят для своих социальных проектов.

6. WhatsApp — приложение для быстрого обмена сообщениями и звонков, которым могут пользоваться студенты Полевой академии между ZOOM-встречами, а также передачи оперативной информации от Оргкомитета и преподавателей Академии.

Каким был график работы Полевой академии проектного менеджмента в условиях онлайн-регаты?

Занятия были организованы путём чередования двух форматов:

1. Программа «Берег», то есть день в формате ZOOM-встречи, в том числе с обсуждением итогов прошедшего дня и консультациями по программам и активностям на следующий день, а также специализированная образовательная программа «**VIP-персоны**», в ходе которой организуются онлайн-встречи с интересными людьми в формате мастер-класса, ток-шоу, диспута, TED (по согласованию, включая участников ШГК предыдущих лет).

И правда, нельзя было не почувствовать (даже через экран!) энергетику журналиста Оксаны Силантьевой (Москва) и художницы Нелли Макеевой (пос. Никель, Печенгский р-он, Мурманская область), увлечённость специалиста по информационной безопасности Алексея Лебеденко (г. Севастополь) и предпринимателя, основателя экодвижения «Van and Gog» Вадима Холина (г. Томск), заинтересованность в результатах работы руководителя проектного офиса «Школы городских компетенций» Натальи Петрухиной (г. Норильск)! Какая география!

Среди спикеров были выпускники прежних летних Полевых академий проектного менеджмента, а теперь волонтеры онлайн-регаты: Лаура Смирнова и Дарья Тимофеева (г. Чита), Дмитрий Животов (г. Мончегорск, Мурманская область) и Анастасия Давыденко (г. Норильск). Ребята неравнодушные, опытные, сумевшие представить свои социальные проекты на различные конкурсы, включая «Мир новых возможностей», который прово-

дится компанией «Норникель». Они делились своими секретами успеха и это — наша особенная гордость! С такими проводниками в море выйти не страшно!

Примерный график учебного дня — ZOOM-встреча и работа групп:

10.00–11.00 — первая общая ZOOM-встреча (креативная разминка, план работы, обсуждение итогов прошедшего дня самостоятельной работы, презентация новых учебных материалов, ответы на вопросы участников, формулировка заданий для работы в проектных группах в ZOOM-кабинетах на ближайший час с 11.00 до 12.00);

11.00–12.00 — работа проектных групп в ZOOM-кабинетах (выполнение полученного задания в ZOOM-кабинете каждой группой и получение консультации в случае необходимости у преподавателей Академии);

12.00–13.00 — вторая общая ZOOM-встреча (презентация проектными группами материалов работы в ZOOM-кабинетах, их защита перед всеми участниками Академии, ответы на их вопросы; формулировка второго блока заданий для групп — с 13.00 до 14.00);

13.00–14.00 — работа проектных групп в ZOOM-кабинетах (выполнение второго блока полученных заданий в ZOOM-кабинете каждой группой и получение консультации в случае необходимости у преподавателей Академии).

Как в любой летней программе, каждый учебный день начинался с зарядки, разумеется, в онлайн-формате. Она у нас называлась «Зарядка с крабом», поскольку участникам предлагалось, глядя на монитор, повторять все упражнения, которые делал мультгерой Краб. Вот два примера со ссылками:

1. Зарядка «Прыгательная»:

<https://www.youtube.com/watch?v=cw3xWMM9THU>

2. Зарядка «Плясовая»: <https://www.youtube.com/watch?v=Fs1KKS1hQl4>

2. Программа «Гонка» — это день самостоятельной работы проектных групп и консультаций (по заявкам студентов). Группы полностью самостоятельно определяют время и выбирают способы коммуникации, которые позволяют им выполнить все полученные на этот день задания и при необходимости получить консультацию у преподавателей Академии (с помощью ZOOM-кабинета, WhatsApp-чата или звонка).

Основные форматы «Гонки»:

Прохождение квеста. Группы самостоятельно выбирают один из предложенных квестов и проходят его. Примеры используемых интернет-ресурсов: сайт «Готовые онлайн-квесты», где проектные группы проходят готовые квесты (по своему выбору); сайт «Онлайн-квесты по Москве», в ходе прохождения которых команды получают возможность изучить форматы городского онлайн-квеста.

Разработка авторского квеста. Команды самостоятельно находят оригинальную идею для авторского квеста, формулируют для него задания, оформляют свой квест и приглашают всех участников онлайн-академии принять в нём участие. Примеры используемых интернет-ресурсов:

- сайт «Арзамас», где опубликованы задания, которые можно использовать для онлайн-станций квестов с городской тематикой;
- сервис «Доктор Квест», где размещаются примеры квестов и инструмент для создания авторских онлайн-квестов с учётом тематики «Школы городских компетенций»;
- сервис Learnis «Выберись из комнаты», где даётся конкретный инструмент для создания онлайн-квеста.

Лучшая команда по итогам презентации онлайн-квестов отправится на профессиональный онлайн-квест на сайте «Клаустрофобия».

Онлайн-мастер-классы, творческие мастерские. Команды готовят и самостоятельно проводят мастер-классы по темам, в которых они сами добились успехов (по согласованию с авторами).

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

Квизы по различным темам. Команды участвуют в готовых и сами разрабатывают квизы.

Виртуальные экскурсии «Знакомство с городами». В ходе программы участники рассказывают друг другу о своих городах, используя фото- и видеоматериалы, викторины, квесты и т.д. Основная задача — познакомить участников из других городов со своим родным городом. Каждая делегация самостоятельно определяет формат и содержание вечера знакомства со своим городом.

Виртуальные экскурсии по России (программы по инициативе и по согласованию со студентами).

Задания для участников регаты предлагались в виде «шведского стола», и команда яхты могла выбирать, но ребята преимущественно выполняли все задания без исключения!

А Гоночный комитет регаты (Оргкомитет смены) был погружен в проверку заданий в режиме 24/7 и был чрезвычайно рад такой активности и боевому настрою! Личный рейтинг 10 участников по самой высокой шкале превысил 150 заданий за 2 недели регаты! Лидерами здесь стали Александр Дегтяренко, яхта «Палермо», Варвара Донская, яхта «Спектр», и Егор Родченко, яхта «Победа». Пятеро ребят выполнили более 135 заданий, а 9 участников — более 120 заданий!

А теперь краткая характеристика образовательной программы самой Полевой академии проектного менеджмента.

В Академии были реализованы два уровня программ:

1. Лайт-Академия — открытые занятия для новичков, то есть тех, кто только планирует заниматься разработкой социальных проектов.

2. Академия-2.0 — занятия для опытных участников программы, кто

планирует разработать более серьёзный социальный проект и даже подать заявку на один из конкурсов на уровне региона или Российской Федерации.

Учебная программа «Академия-2.0» включает в себя:

Курс «Успешные социальные проекты». Представление кейсов реализованных социальных проектов за прошедшие годы, анализ типичных ошибок и советы опытных проектировщиков-волонтеров программы.

Хакатон (форум разработчиков) «Игровые решения социальных проблем», основная цель которого — разработать вариант игрового решения социальной проблемы в онлайн-формате: игра для социального проекта; геймификация для социального проекта; игра, связанная с социальным проектом в своём городе.

Основной результат хакатона — прототип (эскиз, модель, сценарий) игрового решения, то есть готовый к запуску минимальный жизнеспособный продукт — первая версия игрового решения, который позволяет протестировать проектную идею и упаковать лучшие идеи в готовые сценарии.

Курс «Проектная деятельность в онлайн-формате». Его цель — закрепление полученных навыков проектирования с акцентом на онлайн-форматы. В основе курса — авторская технология «Конструктор социальных проектов», позволяющая детально описать каждый этап проекта с использованием технологических карт.

Курс «Мультимедиа форматы для социальных проектов». Это практический курс, основная цель которого освоение интерактивных систем, обеспечивающих одновременную работу со звуком, анимированной компьютерной графикой, видеокадрами, статическими изображениями и текстами.

2. Учебная программа «Академии-Лайт» представляет собой облегчённый вариант «Академии-2.0», где студенты знакомятся

с основами проектной деятельности и проходят event-практикум, основанный на принципе: «Сегодня придумали и подготовили, а завтра провели для всех студентов Полевой академии» (с учётом разницы во времени между городами). Основное содержание — разработка и реализация различных мероприятий (викторины, квесты, квизы и др.) силами самих студентов.

Кроме того, студенты формируют банк авторских сценариев и технологий, которые они смогут использовать в дальнейшем в своих социальных проектах в обычном и онлайн-формате как в масштабах школы, так и на уровне города.

Для освещения подготовки и проведения Полевой академии создаётся пресс-центр, который готовит видеоматериалы для YouTube и размещает информацию в социальных сетях. Для работы в пресс-центре приглашаются волонтеры, активные участники летних программ прошлых лет и начинающие журналисты.

Для педагогов проводится серия вебинаров по теме «Управление развитием инициатив обучающихся по решению социальных проблем города». Основная цель — практическая подготовка педагогов к осуществлению функций куратора школьных проектных групп (офисов), которые готовят материалы социальных проектов.

Судовой журнал. Каждый экипаж в ходе регаты заполнял креативный судовой журнал, где отражалась ежедневная жизнь команды. Вот один из примеров записей в таком журнале «Итоги и впечатления, или Приплыли, а вернее, приплыли в ту самую бухту Радости!».

«Уже можно оглянуться на себя, оставшихся на том берегу, когда мы ещё побаивались пускаться в путь, пока было нелегко сформировать команду и мы не представляли, что такое онлайн-регата! Педагоги в отпусках, одноклассники на каникулах, и опять эта дистанционка!

Но, как оказалось, дистанционка дистанционке — рознь! И онлайн может быть увлекательным!!!

Хотя сначала мы все были в шоке от количества заданий! Но затем стали выполнять (даже дополнительные задания!) потому, что было интересно, мы чувствовали друга и даже шутили!

Затем каждодневные Zoom-встречи стали привычными по распорядку жизни нашей команды. За две недели мы подружились и с командами, и городами: узнали о социальных проектах других школ и волонтеров, побывали во всех городах на виртуальных экскурсиях, подготовленных участниками, и приобрели новую мечту — ещё раз встретиться будущим летом лично в одном из удивительных уголков России!

Наша работа в мультимедийном пространстве была истинным выходом в открытое море: платформы Canva, Tilda, Padlet, Flora стали для нас площадками, раскрывающими наши таланты. А сколько своих шедевров мы создали за это время! Одни бортовые журналы экипажей яхт, сделанные в Tilda, чего стоят!

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА

Не говоря уже о постоянном использовании платформы MyQuiz для проведения ежедневных опросов и викторин. Дух захватывало и от соревновательности, и от того, что столько городов участвовало, и от того, что спикеры были «на любой вкус»».

Тематическая смена в формате онлайн-регаты «Паруса-2020» за две недели наполнила ветром творчества почти всех участников, чтобы каждый мог открыть в себе новые способности и таланты и даже начал их применять для реализации своего социального проекта!

Педагогическое конструкторское бюро готово поделиться материалами программы «Регата-2020» для проведения тематических смен в онлайн-формате или с активным использованием онлайн-сервисов в условиях обычной летней смены. Для этого вам следует обратиться в редакцию журнала «Народное образование». **НО**

Список интернет-источников:

1. Онлайн-регата «Паруса-2020» — <http://vector2025.tilda.ws/regatta-2020>
2. Конструктор социальных проектов — <https://pedburo.ru/ksp>
3. Педагогическое конструкторское бюро — <https://pedburo.ru/>
4. Игровое путешествие «Фильм! Фильм! Фильм!». Июль 2022. Встреча для педагогов, создающих вовлекающие сценарии. — <https://pedburo.ru/leto2022>

Summer Thematic Shift “Field Academy Of Project Management” In The Online Format “Regatta 2020”

Alexander S. Prutchenkov, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Chief Researcher of the Pedagogical Design Bureau, Moscow

Svetlana A. Prutchenkova, Master of Electronic Education, Head of the Pedagogical Design Bureau, Moscow

Abstract. The article discusses the algorithm for preparing and conducting a summer thematic shift in an online format with an emphasis on the independent development of social projects by school teams using the “Social Project Designer”.

Keywords: thematic shift, summer camp, educational program, online format, social design, project designer, social project development.

References

1. Onlajn-regata “Parusa-2020” — <http://vector2025.tilda.ws/regatta-2020>
2. Konstruktor social'nyh proektov — <https://pedburo.ru/ksp>
3. Pedagogicheskoe konstruktorskoe byuro — <https://pedburo.ru/>
4. Igrovoe puteshestvie “Fil'm! Fil'm! Fil'm!”. Iyul' 2022. Vstrecha dlya pedagogov, sozdayushchih vovlekayushchie scenarii. — <https://pedburo.ru/leto2022>