

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества «У Белого озера» г. Томска



**Банк модельных ситуаций и игр
городской сетевой образовательной программы
«Формула творчества»**

Методическая разработка

Борисанова Д.А., методист,
педагог дополнительного образования

Томск- 2019

Аннотация

Банк модельных ситуаций и игр городской сетевой образовательной программы «Формула творчества» создаётся и будет пополняться с целью изменения качества вовлечённости школьников и педагогов в программу, достижения высокого качества образовательных продуктов и результатов.

В 2018-2019 учебном году Координационный совет программы разработал и апробировал формат участия в программе, предполагающий посещение детьми ежемесячных образовательных интенсивов (эмоционально и содержательно насыщенных образовательных событий для всех участников, направленных на продвижение проектов). Основа содержания и формы организации интенсивов, как правило, «модельная ситуация» - содержательная игровая деятельность (деловая, сюжетно-ролевая, дидактическая и др. игра), отвлеченная или обобщённая ситуация, которая посредством рефлексии может быть перенесена ребёнком в пространство его собственного проекта.

Предлагаемая методическая разработка имеет своей целью помочь участникам программы «Формула творчества» (детям и педагогам) воссоздавать в течение учебного года важные аспекты проектной деятельности и прорабатывать каждый из её этапов.

В методической разработке представлены планы-конспекты и сценарии модельных ситуаций со всеми необходимыми элементами: целями, задачами, этапами, необходимыми материалами, оборудованием, расчётом времени и др.

Материалы организованы как банк сценариев и планов-конспектов с возможностью их использования / не использования под возникающие задачи и пополнения новыми сценариями и разработками.

Материалы могут быть использованы для самостоятельной организации модельных ситуаций на базе ОУ при наличии необходимой подготовки их организаторов и для «удерживания» содержания и логики разворачивания программы каждым конкретным педагогом.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	с. 4
Планы-конспекты и сценарии	с. 7
Анализ опыта использования банка модельных ситуаций	с. 40
Использованные источники и литература	с. 49

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сетевая общеразвивающая образовательная программа «Формула творчества: инициатива, исследование, проектирование, сотрудничество» реализуется с 2008 года на базе МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» совместно с НИ ТГУ и еще 20-ю организациями общего, дополнительного и высшего образования. Каждый год в программе участвует от 300 до 500 детей, педагогов и студентов вузов, в 2019 году это 320 детей, 50 педагогов от учреждений общего и дополнительного образования, 20 студентов ФП НИ ТГУ.

Цель программы «Формула творчества»: создание среды, преобразующей потенциалы основного, дополнительного и высшего образования в ресурс личностного и профессионального становления школьников, студентов и педагогов, провоцирующей возникновение и реализацию образовательных инициатив детей и взрослых, расширяющей спектр их образовательных возможностей.

Если очень кратко, то городская сетевая программа «Формула творчества» работает так: мы (координаторы, Координационный совет) информируем о программе администрацию ОУ и педагогов, набираем школьников 10 – 17 лет, провоцируем их на проявление инициативы в любой из заинтересовавших их областей и в течение учебного года сопровождаем ребенка от задумки к реализации, используя возможности среды нашего города.

Деятельность школьников, обучающихся по программе, координируют тьюторы, т.е., по факту – учителя-предметники, классные руководители, педагоги дополнительного образования, сопровождающие их образовательные инициативы «на местах». При этом координаторы программы строят её таким образом, чтобы, участвуя в образовательных событиях, дети имели возможность переносить полученные знания, умения, навыки, опыт на свой собственный проект. По запросу детей и сопровождающих их педагогов организуются мастер-классы, консультации, тренинги, направленные на развитие компетенций, необходимых для реализации каждого конкретного проекта ребёнка.

Однако координаторы зачастую сталкиваются с проблемой, когда ребёнок и его педагог по какой-то причине не могут составить адекватный запрос на сопровождение. Это часто происходит по той причине, что проектная деятельность в ОУ носит эпизодический или формальный характер, дети и педагоги редко организуют работу над проектами с учётом всех этапов проектной деятельности. Проект ребенка, задуманный в сентябре-октябре, откладывается, забывается на какое-то время, о нём вспоминают незадолго до аттестационного мероприятия «Формулы творчества» и экстренно доделывают, пропуская важные этапы и не рефлексировав над смыслом деятельности.

В начале 2018-2019 учебного года координаторами был задуман формат движения детей в программе, предполагающий посещение детьми ежемесячных образовательных интенсивов. Т.е. каждый месяц организуются сборы всех участников программы, и для них проводятся образовательные события, направленные на продвижение проекта. В течение последних 3-х лет прекрасно себя зарекомендовал формат «модельной ситуации» - образовательного события, организованного в виде игровой деятельности (деловой, сюжетно-ролевой, дидактической игры), отвлеченной или обобщённой ситуации, которая посредством рефлексии может быть перенесена ребёнком в пространство его собственного проекта.

Предлагаемая методическая разработка имеет своей целью помочь участникам программы «Формула творчества» (детям и педагогам) воссоздавать в течение учебного года важные аспекты проектной деятельности и прорабатывать каждый ее этап.

Координаторами ФТ был выделен ряд важных для любого (творческого, социального, научного) проекта элементов:

1. Новизна
2. Социальная значимость (востребованность).
3. Ограниченность во времени (планирование).
4. Команда
5. Ресурсы
6. Результат

В каждый образовательный интенсив предлагается включить модельную ситуацию или игру, «прорабатывающую» один или несколько аспектов проектной деятельности. При этом модельная ситуация/игра может быть как маленькой составляющей всего образовательного события, так и всё образовательное событие может быть одной большой модельной ситуацией, направленной на проработку одного или нескольких элементов. Т.е. модельные ситуации должны быть самодостаточными и интегрируемыми в другие форматы взаимодействия с обучающимися (консультации, мастер-классы, тренинги, лагерь, etc.). В методической разработке представлены планы-конспекты и сценарии модельных ситуаций со всеми необходимыми элементами: целями, задачами, этапами, необходимыми материалами, оборудованием, расчётом времени и др. Материалы могут быть использованы для самостоятельной организации модельных ситуаций на базе ОУ при наличии необходимой подготовки их организаторов и для «удерживания» содержания и логики разворачивания программы каждым конкретным педагогом.

Методическая разработка модельных ситуаций должна помочь координаторам и педагогам:

- обеспечивать детей необходимой теоретической информацией в процессе деятельности, а не в лекционном формате;
- работать с разным количеством детей (собирать вместе и одну проектную команду, и всех участников программы «ФТ»);

- передавать ведение образовательных событий привлеченным специалистам (учителям, другим координаторам);

- реагировать на индивидуальные особенности каждой конкретной проектной команды-участницы (если предлагаемый этап проектной деятельности уже усвоен и пройден детьми, им можно предложить другую модель, нацеленную на проработку следующего этапа);

- реагировать на общий уровень участников программы «Формула творчества»: убирать ненужные этапы, добавлять необходимые.



ПЛАНЫ-КОНСПЕКТЫ И СЦЕНАРИИ

1. План-конспект модельной ситуации «Рождение идеи»

Выездная сессия в ОУ

Цели: проявление и первичное оформление образовательных инициатив (для детей «Формулы творчества»).

Приобретение позитивного опыта модераторского взаимодействия с разновозрастными детскими коллективами (для детей «ШЛ»)

Задачи:

- 1) создание благожелательной и эмоционально насыщенной атмосферы;
- 2) демонстрация желательности, ожидаемости инициативы;
- 3) создание широкого информационного поля, позволяющего сделать свободный выбор;
- 4) предоставление возможности выбора позиции, свободы высказывания;
- 5) актуализация понятий «Новизна» и «Социальная значимость»

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: социальная значимость (востребованность), новизна.

Продолжительность: 90 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет. В событии принимают участие учащиеся объединения «Школы лидерства» (педагог Борисанова Д. А.) в качестве модераторов групп, а также потенциальные желающие обучаться по программе «Формула творчества: инициатива, исследование, проектирование, сотрудничество.

Оборудование: ПК, проектор, магнитная доска/флипчарт.

Материалы: рабочее место для команд и индивидуальных участников (стол, стулья), видеоролик о программе «Формула творчества», ватманы, расчерченные по схеме (Приложение 1); фломастеры, маркеры (для работы на ватманах), магниты, скотч, презентация с этапами события, ключевой информацией/вопросами, часы.

Ход занятия

0. Предварительный этап. Организация пространства.

- 0.1. Подготовка дидактических материалов.
- 0.2. Оформление кабинета.
- 0.3. Создание презентации.

1. Организационный этап (15 минут).

- 1.1. Встреча детей, рассаживание по местам.
- 1.2. Рассказ о том, чем будем заниматься.
- 1.3. Рассказ теории о программе «ФТ».
- 1.4. Деление учащихся на проектные группы.

2. Основной этап (50 минут).

- 2.1. Проявление интереса детей к любой области деятельности
- 2.2. Выявление проблем современного мира (социальная значимость, востребованность) и собственных возможностей для реализации.

2.3. Нахождение связей между своим интересом и какой-либо значимой проблемой современного мира. Генерирование проектных идей.

2.4. Ранжирование идей по степени заинтересованности команды в их реализации

2.5. Ранжирование идей по степени осуществимости (рефлексия возможностей команды).

2.6. Выбор приоритетного направления из числа возможных. Выбор проектной идеи.

2.6. Рефлексия

3. Контрольно-диагностический этап (20 минут).

3.1. Презентация командами проделанной работы.

4. Итоговый этап (5 минут).

4.1. Подведение итогов занятия.

4.2. Мотивация к дальнейшей работе.



Сценарий проведения модельной ситуации «Рождение идеи»

Кто	Текст	Время	Экран
Даша	Здравствуйте, ребята! Мы – координаторы программы «Формула творчества», и мы рады приветствовать вас на самом первом событии в этом году! Поднимите пожалуйста руки те, кто уже знает, что такое «Формула творчества». А кто еще даже не представляет, куда попал? Сейчас мы разберемся, что же представляет из себя наша программа и что нам предстоит делать вместе в течение года. Внимание на экран.	20 мин	ВИДЕО о программе
Валя	«Формула творчества» задумана для того, чтобы помочь вам придумать и сделать свой проект, исследование, социальную акцию, флеш-моб, выступить на сцене с танцем, песней или творческой постановкой. С нами вы можете придумать и делать всё, что угодно. Любой ваш интерес мы попробуем превратить в идею, даже если вам кажется, что это невозможно, интересно только вам или у вас не получится.		
Кирилл	Как мы это сделаем? Элементарно! 1. Уже сегодня мы придумаем идею, с которой вы пройдёте через вашу программу. То, что вы придумаете сегодня – и будет нашей отправной точкой, тем, что мы будем развивать. 2. Потом мы будем помогать вам докручивать идею. Пригласим нужных вам специалистов, дадим недостающие знания, покажем, как делать то, чего вы не умеете. Каждый месяц мы будем встречаться на мастер-классах, тренингах и встречах с интересными людьми. И вы обязательно претворите свою идею в жизнь! 3. В марте мы встретимся в Томском государственном университете, где вы представите свою работу или на научной		

	конференции, или на фестивалях перед экспертами и вашими друзьями. А в апреле мы обсудим то, что у вас получилось и куда можно двигаться дальше.		
Валя	Теперь мы хотим попросить вас разделить на группы: кому с кем приятнее и легче было бы работать. Этой группой вам предстоит пройти через всю программу, с октября по март, работать вместе над одним проектом, поэтому выбирайте осознанно.	2 мин.	
Кирилл	Ребята, нам сегодня много предстоит работать в командах. Давайте договоримся о правилах, которые мы будем соблюдать, чтобы работа прошла легко и приятно для всех. Какие правила командной работы вы можете назвать?	Беседа о правилах. ПОТОМ открывается слайд с правилами	
Даша	2. Ребят, наша программа – она про вас. Про то, что вам интересно. И сейчас нам важно выяснить, чем вы по-настоящему увлечены. Перечислите пожалуйста, интересные для вас занятия, проекты, дела, которыми вы занимаетесь в свое удовольствие. Может быть, вы уже начинали какой-то проект или планируете начать? Может быть, у вашей группы есть какой-то общий интерес? Что-то пробовали делать вместе? Напишите, пожалуйста, свои интересы на стикерах (по одному на каждом) и приклейте на левую часть листа. У вас есть возможность отделиться от группы и продолжить работать самостоятельно, либо присоединиться к другой группе.	5 мин	
Даша	3. Посмотрите, что написали ваши одноклассники – если вдруг вы работали по одному. • Уберите повторяющиеся стикеры, • посмотрите, какие интересы могут объединять всех, • добавьте недостающее	1 мин.	

Кирилл	4. Мы живем в большом мире, здесь очень много проблем и неразрешенных ситуаций. Мы натываемся на них везде: и дома, и в школе, в больших городах и деревнях. Они есть и в науке, и в искусстве, и в социальной жизни, и на Земле, и в космосе. А ещё в мире есть много неизведанного и не открытого. В науке есть вопросы, на которые еще нет ответов. Возможно, эти открытия ждут именно вас. Подумайте и вспомните, какие проблемы вас беспокоят и какие возможности вас интересуют? Запишите их на стикерах в правой части листа.	10 мин	
Валя	5. Мы обозначили области вашего интереса и проблемы и возможности окружающего мира. Сейчас мы проведём мозговой штурм по порождению интересных идей. Вам нужно найти связи между вашим интересом (левая часть) и проблемами/возможностями (правая). Мы сейчас сами попробуем вам показать, как это работает Интересы: - Медицина - Психология - Кино Проблемы - Проблема старения. Не хочу стареть. - Возможен ли искусственный интеллект? Какие связи здесь я могу найти навскидку? Как с помощью лекарств можно замедлить старение человека? Что происходит с мозгом стареющего человека? Как устроено тело андроида в «Терминаторе»? Теперь ваша очередь. За 10 минут вам необходимо найти связи между вашим интересом и проблемами/возможностями и превратить их в идеи	10 – 15 мин	

Даша	6. Отлично. Теперь у вас есть целый список идей разной степени реалистичности ☺ Каждую из этих идей можно реализовать по-разному. Посмотрите, пожалуйста, на ваши идеи. Как они могли бы реализоваться в области науки? Может быть, они нашли бы отражение в искусстве? Или на них можно было бы повлиять при помощи социального проекта? Запишите ваши идеи в соответствующих графах. Например: Что получается у меня: Как с помощью лекарств можно замедлить старение человека? – это больше похоже на научное исследование Как устроено тело андроида – похоже на творческий проект, где я сначала буду исследовать, а потом нарисую. Не старайтесь обязательно заполнить все графы: может так случиться, что какая-то идея не очень хорошо реализуется в каком-то из направлений.	10 минут	
Кирилл	7. Теперь посмотрите, пожалуйста, на ваши идеи. Их приличное количество, не так ли? Если ты собрался что-то менять, то очень важно не расплескать себя, хватаясь за все сразу, а расставить приоритеты. Решите, пожалуйста, коллективно: какая идея кажется для вашей группы более важной? С чем вам было бы интереснее всего работать? Перепишите ваши идеи так, чтобы самое важное оказалось вверху, а второстепенное — ниже, чтобы они были расставлены в порядке очередности. Сделать это необходимо в колонке с заголовком «Я хочу». На это у вас 5 минут.	5 минут	
Даша	8. Как известно, не всегда наши желания и возможности совместимы. Если тебе всего 14 лет, а ты задумал немедленно полететь в космос и разрешить вопрос о том, была ли жизнь на Марсе — тебя постигнет	5 мин	

	разочарование. Всегда приходится учитывать сложности, оценивать свои силы.		
Кирилл	Посмотрите, пожалуйста, на свой список. Подумайте, на реализацию каких идей у вас хватит сил, умений и знаний? Работа с какой проблемой вам по зубам? Расположите, пожалуйста, намеченные вами проблемы, начиная от той, решение которой будет самым простым для вас, заканчивая той, решение которой потребует самых больших усилий в колонке «Я могу».		
Даша	9. У вас получилось 2 списка идей: 1 — идеи расположены в порядке вашего интереса к ним, 2 — идеи расположены в порядке сложности их реализации. А теперь сравните 2 этих списка и решите, каждая группа для себя, с какой идеей вы хотели бы и могли работать. Вам нужно выбрать лишь одну идею и записать ее в нижней части ватмана.	5 мин	
Кирилл	Ну что ж ребята, а сейчас давайте расскажем друг другу о том, какие идеи у нас родились в процессе сегодняшней встречи. От каждой группы – пара слов о том, чем вы будете заниматься в программе «Формула творчества»!	10 мин	
Валя	Наше сегодняшнее событие подходит к концу. Мы очень рады, что вы сегодня вместе с нами работали! Надеемся, что ваши идеи пройдут весь путь по нашей программе, и каждый из вас реализует свою мечту. Удачи!		

2. План-конспект игры «Проект? – Элементарно!»

Правила игры

Цель: первичное усвоение детьми основных аспектов проектной деятельности: «новизна», «социальная значимость (востребованность)», «ограниченность во времени (планирование)», «команда», «ресурсы», «результат».

Задачи:

- 1) дать теоретическую информацию о 6 аспектах проектной деятельности;
- 2) в игровой форме зафиксировать смысл каждого аспекта проектной деятельности
- 3) отработка навыков работы в команде;

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: новизна, социальная значимость (востребованность), ограниченность во времени (планирование), команда, ресурсы, результат.

Описание. «Элементарно!» – это командная игра «станционка», которая поможет детям узнать, понять и зафиксировать основные составляющие (основные необходимые элементы) *проектной деятельности*.

Дети, поделенные на команды (по отрядам), проходят станции по маршрутному листу. Каждая из станций раскрывает смысл одного из обязательных элементов проекта и в игровой форме фиксирует смысл этого «элемента» (через лекционную часть и игровое закрепление).

На каждой станции ребята получают часть паззла, какой-то элемент большой формулы, которую необходимо собрать, чтобы закончить игру. Каждый из этих элементов (бумажная фигурная эмблема) символизирует составляющую *проекта*. Все найденные элементы крепятся к специально заготовленным ватманам для наглядности.

Продолжительность: 60 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет.

Оборудование: ПК, проектор, магнитная доска/флипчарт.

Материалы: раздаточные материалы к играм (см. «Раздаточный материал для команд» ниже), фломастеры, ватманы А1, ножницы, клей, магнитные доски и листы для флипчарта.

Ход занятия

0. Предварительный этап. Организация пространства.

0.1. Подготовка раздаточных материалов.

0.2. Оформление игровых локаций.

0.3. Жеребьевка по командам.

1. Организационный этап (15 минут).

1.1. Встреча детей, рассаживание по местам.

1.2. Открытие игры.

1.3. Деление учащихся на проектные группы, знакомство внутри проектных групп.

2. Основной этап (50 минут).

2.1. Прохождение станций командами.

3. Контрольно-диагностический этап (20 минут).

3.1. Работа команд с раздаточным материалом: команды собирают формулу идеального проекта на своём ватмане из заработанных элементов

4. Итоговый этап (5 минут).

4.1. Подведение итогов. Награждение команды-победителя

4.2. Мотивация к дальнейшей работе.



Раздаточный материал для команд

1. Пять базовых элементов (круги), которые частично выдаются команде в начале игры, а частично добываются каким-то простым и веселым способом на специальной станции :

- Креативность
- Любознательность
- Инициативность
- Таймменеджмент
- Коммуникабельность

2. Шесть основных элементов, элементы *проектной деятельности*, которые дети добывают на станциях (квадраты):

- Новизна

- Социальная значимость
- Время
- Команда
- Ресурсы
- Результат

3. Финальный элемент – результат соединения всех собранных элементов (шестиугольник)

Сценарий открытия игры «Проект? – Элементарно!»

Ведущий 1: Ещё раз всем привет! Все отряды в сборе и мы расскажем вам, что нас ждет дальше!

Ведущий 2: Впереди у вас большая игра, в котором мы предлагаем поучаствовать всем отрядам.

Ведущий 3: Это веселая и познавательная игра, пройдя которую вы узнаете, без чего проект не может считаться проектом. 6 станций – 6 обязательных элементов проекта и 6 интересных заданий от ваших вожатых, которые проведут для вас эту игру!

Ведущий 1: Посмотрите все в оконные проемы – вы видите, что для вас подготовлены красочные ватманы с обозначениями. Так вот – это формула – формула проекта!

Ведущий 2: Пройдя все станции, вы соберете все элементы проекта и завершите игру. Мы посмотрим, кто справится быстрее и соберет все необходимые составляющие проекта.

Ведущий 3: Внимательно посмотрите на ваши плакаты и запомните, какие элементы вам необходимо добыть! Если какого-то элемента не будет хватать, вам придется зарабатывать его на специальной станции!

Ведущий 1: На прохождение каждой станции у вас будет 10 минут, а двигаться вы будете по маршрутному листу! Ребята, старательно выполняйте задания ведущих! Потому что чем лучше вы вникните в задание, тем лучше запомните все составляющие проекта, а так же потому что ведущие станции могут решить, что вы не заработали элемента, который вам необходим для формулы.

Ведущий 2: После игры ждем всех в зале для подведения итогов! А сейчас желаем всем удачи! Мы начинаем!

Станция 1. Новизна

Теоретическая часть

Ребята, я приветствую вас на станции, на которой вы узнаете, что такое элемент «Новизна проекта», без которого ваши проекты не смогут считаться настоящим проектом, а будут акцией, полезным занятием или номером. У вас есть блокноты, в которых вы можете зафиксировать, что такое новизна и в

процессе работы возвращаться к этому понятию, чтобы быть уверенными, что вы на правильном пути.

Итак, мы уверены, что проектом может быть только такая работа, **которая создаёт что-то новое**. Потому что если ты *не* делаешь что-то новое, а повторяешь то, что уже кто-то делал – то зачем это нужно?

В разных областях НОВОЕ бывает разным:

- В науке это новое знание,
- В конструировании это новый объект (например, здание),
- В социальном проекте – это новые условия жизни, которые способны решить проблему общества.
- В искусстве – это новый смысл, новая интерпретация, новые впечатления

Давайте закрепим. Новизна – это обязательный элемент проекта, который делает ваш труд, ваш проект уникальным. Если ваша работа не повторяет чей-то проект, сделанный ранее кем-то другим, и несет другой смысл и другие задачи, выглядит и звучит особенно – значит, что в вашем проекте есть «новизна», без которой он не будет считаться проектом.

Игровая часть

Отряд делится на две команды. Обеим командам предлагается одно и то же задание: придумать новое применение для обычных предметов. Каждой команде необходимо придумать как можно больше вариантов.

Оценивается как количество вариантов, так и неординарность и изобретательность предложенных решений.

Например: «Ребята, придумайте новое применение для кирпича, для ковра, для бревна».

Станция 2. Социальная значимость

Теоретическая часть

Итак, проектом работа станет, если ты производишь «новое», **которое кому-то нужно**. То есть:

- чтобы новое знание о мире, которое ты получил в процессе исследования, использовалось другими людьми,
- чтобы в здании, которое ты построил, жили люди,
- чтобы проект действительно решил проблему людей, а не удовлетворил ваши личные потребности
- чтобы на твои концерты, ролики, комиксы смотрели зрители.

Давайте закрепим. Социальная значимость – это важность вашего проекта не только для вас, но для общества. Чтобы ваша деятельность сложилась в настоящий проект необходимо, чтобы кто-то нуждался в вашей работе, чтобы было кому представить свой результат, на кого-то повлиять.

Игровая часть

Поделенный на 2 команды отряд, выдвигает вперед по одному от каждой команды «к барьеру».

Ведущий станции предлагает проект (ведущему необходимо подготовить список проектов), а паре ребят необходимо на скорость, кто первый поднимет руку, высказаться – имеет ли этот проект социальную значимость. Ответчик от команды в этом раунде должен не только первее сообразить, но и аргументировать свой ответ. Если участник справляется, то возвращается в команду, а на его место выходит следующий участник. Если ребенок не справляется, то остается для следующего раунда.

Побеждает команда, в которой справились с ответом наибольшее количество участников.

Станция 3. Ограниченность во времени

Теоретическая часть

Проект отличается от всех остальных видов работ тем, что он ограничен во времени. Это значит, что проект имеет начало и конец, время на его выполнение планируется заранее. Звучит очень просто: ограничен во времени и у него есть начало и конец. Но на самом деле – это сложнейшая задача: распределять время.

Итак, обязательным условием проекта является ограниченность во времени. Это значит, что приступив к работе над проектом, вам необходимо просчитать:

- сколько времени вам понадобится на каждый этап по отдельности,
- и за сколько времени вы закончите проект полностью.

А так же важным условием работы будет соблюдение тех временных рамок, которые вы установили для своего проекта.

Игровая часть

На доске или на столах лежит «большая колба» (рисунок на ватмане), или нарисованная на доске мелом.

Команде выдается набор из большого количества задач (полоски из картона разной ширины), которыми необходимо заполнить колбу, чтобы там не оказалось ничего лишнего, а все важное бы поместилось.

Сложность заключается в том, что бумажные элементы (задачи) разные по размеру и их невозможно поместить в колбу все. Необходимо провести отбор важных. Ведущий площадки модерировать дискуссию отряда и помогает разместить элементы в колбе.

Станция 4. Команда

Теоретическая часть

Как правило, проект выполняется проектной командой, потому что сложные задачи проще делать вместе. У одного человека не всегда хватает умений и навыков, да и времени на это уйдет больше.

Даже если ты решил выполнять его индивидуально, тебе не обойтись без партнёров: которые помогут найти информацию, достать необходимые материалы, подсказать, как действовать. В любом случае, проект – это про взаимодействие с командой и партнёрами.

Если вас в группе больше, чем один, значит, автоматически – вы команда. И работать в команде сообща очень непросто. Любой проект состоит из нескольких этапов, нескольких задач, - в общем, имеет составные части, которые иногда нужно продумывать и делать одновременно. Если вся команда бросится на выполнение какой-то одной задачи, есть риск, что будет сделано много лишней работы и потрачено больше времени, чем нужно. Поэтому важно договориться о том, кто из команды берётся за выполнение каждого конкретного пункта. Лучше, если за задачу берётся человек, который знает, как ее выполнять.

Командная работа подразумевает такие навыки:

- умение распределить обязанности;
- умение делегировать, т.е. поручить кому-то часть дел и задач;
- умение налаживать коммуникацию в команде, т.е. уметь общаться, обмениваться данными и результатами своей работы.

Игровая часть

Игра «Свидание по часам».

Ребятам необходимо назначить максимальное количество встреч внутри группы и записать их в своем «расписании».

Станция 5. Ресурсы

Теоретическая часть

Для любого проекта ключевую роль играют ресурсы. Ресурсы – это всё, что тебе может потребоваться для реализации проекта.

Классификация ресурсов:

Денежные ресурсы.

Временные ресурсы – это очень похоже на обязательный элемент проекта «ограниченность во времени», но все-таки это разные вещи. Если ограниченность во времени задает рамки: «с такое по такое число этого месяца будет завершен первый этап работы», то временные ресурсы – это конкретное время, которое вы тратите: «собраться после школы с командой, чтобы работать над проектом – 2 часа, а ещё завтра 2 часа» - это ваш временной ресурс. Главное, чтобы он у вас был, потому что если вам после школы в бассейн, а потом на танцы, то получается, что у вас нет временного ресурса.

Информационный ресурс – это источники, откуда вы будете брать необходимую информацию для проекта: знания, навыки, умения.

Человеческий ресурс – это люди, партнеры, сокомандники, которые у вас есть и готовы вам помочь.

Часто, что какого-то ресурса сильно не хватает. В процессе выполнения любого проекта мы учимся добывать те из них, которых у нас нет.

Игровая часть

Группа делится на 2 команды. Каждой команде предлагается проект, который на время игры становится «их проектом». Каждому отряду выдается набор ресурсов, рандомно, чего-то много, чего мало, чего-то совсем нет.

Командам необходимо провести переговоры друг с другом и обменять ресурсы так, чтобы всего стало столько, сколько им необходимо для их проекта.

Ведущий станции модерирует переговоры и дискуссию.

Станция 6. Результат

Теоретическая часть

Итак, друзья, главное, что нужно знать про результат проекта – это то, что он должен быть измеримым. Это не просто сказать «ну, кажется, теперь стало немножко лучше» или «после нашего проекта много людей обратило внимание на эту проблему», а действительно количественно измерить, опросить, подсчитать ваш результат.

Измеримый результат – это конкретное количество и измеримое качество реализации проекта. Без этого элемента можно считать, что проделанный вами проект, был воплощен просто так, бесцельно, потому что вы не сможете проверить эффект, который произвели, а значит, не поймете, зря вы проделали работу или не зря.

Начиная работу над проектом, необходимо сразу продумать критерии результативности. А в конце работы над проектом необходимо проверять, добились ли вы соответствия этим критериям.

Игровая часть

Доска поделена на 2 части: на одной написаны названия проектов, на другой части предполагаемые результаты реализованного проекта. Командам необходимо, посоветовавшись, соединить проекты с предполагаемыми результатами.

4. План-конспект модельной ситуации «Планирование проекта»

Цель: создание плана реализации проекта и распределение ролей в команде.

Задачи:

- создать план работы над проектом;
- проанализировать имеющиеся ресурсы, определить недостающие ресурсы на каждом шаге плана;
- спланировать, откуда можно брать недостающие ресурсы;

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: результат, ограниченность во времени, ресурсы.

Продолжительность: 60 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет.

Оборудование: ПК, проектор, магнитная доска/флипчарт.

Материалы: 1) рабочее место для команд и индивидуальных участников (стол, стулья), видеоролик о программе «Формула творчества», ватманы, расчерченные по схеме (см. Приложение 2), 2) ватманы, на которых дети работали на «Рождении идеи»; 3) фломастеры, маркеры (для работы на ватманах), магниты, скотч, презентация с этапами события, ключевой информацией/вопросами, часы.



Сценарий модельной ситуации «Планирование проекта»

Кто	Текст	Время	Экран
Валя	Для того, чтобы гладко и чётко двигаться от идеи проекта к результату, нужно представлять себе результат. Часто бывает, что в командных проектах разные члены команды видят результат по-разному: что-то думает, что достаточно написать песню, а кому-то важно выступить с ней на сцене. Кому-то хочется выступить перед двумя родственниками, а кому-то нужен городской фестиваль. Поэтому важно договориться, к какому результату мы идём. Сейчас обсудите, пожалуйста, в команде, что вы будете считать завершённым проектом. Каким характеристикам он должен соответствовать?	5 минут	
Даша	Посмотрите внимательно на вашу идею, на ваш результат. Наверняка, чтобы реализовать то, что вы придумали, придется потратить какое-то время, — в общем, совершить ряд шагов к вашей цели. Очень важно именно сейчас, на этапе задумки вашей идеи продумать эти шаги, чтобы в процессе последующей работы не столкнуться с чем-то непредвиденным. Необходимо прописать все ваши действия, которые вам придется совершить при реализации вашей идеи. Обсудите командой, какие шаги вы должны будете предпринять, чтобы реализовать вашу идею. Что конкретно вы должны будете сделать? (Пример на экране). Возьмите чистый ватман и по пунктам пропишите этапы в средней колонке. На это у вас 15 минут. Ну что, насколько длинной у вас оказалась дорожка к цели?	15 минут	

Валя	Есть еще одна важная вещь, которую всегда приходится учитывать при продумывании вашего движения к цели. Это ресурсы, которыми вы располагаете. Ресурсы – это всё, что вам может понадобиться для того, чтобы этап состоялся. Деньги, материалы, люди, знания, помещения – что угодно, классификацию вы видите на экране. Посмотрите, пожалуйста, на прописанные вами «шаги к цели». Сейчас вам необходимо будет оценить каждый шаг с точки зрения того, что вам потребуется для того, чтобы качественно пройти этот шаг. Напишите в колонке слева всё, что вам будет необходимо для решения каждой задачи.	10 минут	
Кирилл	А теперь обсудите, на каком этапе вам необходима будет поддержка? Когда вам потребуется помощь знающего человека? Или, может быть, о каком-то этапе вы вообще мало знаете и вам нужна будет информация? Или вам потребуется финансовая помощь? Пожалуйста, оценивайте объективно, т. к. успех вашей затеи будет зависеть от того, насколько верно вы оцените свои силы и насколько четко поймете для себя, где вам необходима будет помощь специалистов, взрослых, профессионалов и просто опытных людей. На это у вас 10 минут. Ваши размышления нужно будет оформить так: в правом столбце вам нужно будет написать, какая помощь вам потребуется.	10 минут	
Валя	Глядя на ваши шаги к цели, ресурсы, которые вы хотели бы на них затратить, оцените, сколько времени у вас уйдет на каждый этап. Поскольку программа ФТ длится 1 учебный год, с сентября по март, мы рекомендуем планировать исходя из этих крайних сроков. Но бывают проекты, которые никак не запихнёшь в такое короткое время. Или наоборот – не растянешь. Поэтому решите в команде, сколько времени вы даёте себе на проект, и исходя из этого – сколько можете потратить на каждый этап.	10 мин	

5. План-конспект модельной ситуации

«Лаборатория мини-проектов»: научное и социальное направление

Цель: формирование умения выделять и представлять результат своего проекта/исследования

Задачи:

- создать проектную или исследовательскую работу по заданной теме;
- соотнести результат работы с критериями оценки проектной и исследовательской деятельности;
- доработать критерии оценки проекта, исследования для научно-практической конференции и фестиваля социальных инициатив.

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: результат, команда, ресурсы, ограниченность во времени.

Продолжительность: 90 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет.

Оборудование: ПК, проектор, магнитная доска/флипчарт, компьютеры, подключенные к интернету, оснащенные редакторами Word, Power Point – по числу команд детей.

Материалы: рабочее место для команд и индивидуальных участников (по 1 кабинету на команду); по 2 компьютера в каждом кабинете с выходом в интернет, чистый ватман, фломастеры, краски, кисти, цв. и простые карандаши, ручки, линейки, ножницы, цв. бумага и клей, кисти для клея, маркеры, чистая бумага.

Ход занятия

0. Предварительный этап. Организация пространства.

- Подготовка кабинетов,
- Подготовка материалов

1. Организационный этап (15 минут).

- Жеребьевка детей по направлениям (точные науки, гуманитарные науки, естественные науки, социальная деятельность),
- Приветствие,
- Вводная для участников: постановка цели мероприятия, объяснение хода мероприятия (см. «Сценарий открытия модельной ситуации»).

2. Основной этап (50 минут). См. «Алгоритм работы с группой детей»

- Командная работа детей и руководителей групп над проектами/исследованиями: выбор темы, разработка, подготовка к презентации.
- Объяснение критериев результативности проектной/исследовательской деятельности

3. Контрольно-диагностический этап (20 минут).

- Представление детьми результатов работы на общей мини-конференции.

- Оценка представленных работ.

- Обратная связь с экспертами (руководителями направлений).

Примечание: оценка работ может проводиться как экспертами (руководителями проектных групп), так и совместно с детьми-представителями проектных групп. Оценка проводится по критериям научно-практической конференции и фестиваля социальных инициатив (см. «Критерии»)

4. Итоговый этап (5 минут).

- Прощание.

- Приглашение на итоговые события программы «Формула творчества»



Сценарий открытия модельной ситуации «Лаборатория мини-проектов»: научное и социальное направления

Кто	Текст	Время	Экран
	Доброе утро, дорогие участники «Формулы творчества»! Мы рады снова приветствовать вас в уютных стенах Дома Детского творчества «У Белого озера»!		

	Сегодня здесь собрались ребята, которым небезразлична наука: вы все решили, что будете работать в жанре научного проекта или исследования. Это интересное и важное дело, мы всем вам желаем успеха на этом пути! Но для того, чтобы ваша работа получилась удачной, интересной и нужной не только вам, но и окружающим, необходима тренировка! Да, и именно сегодня мы и потренируемся! Сегодня мы поймём, как представлять свою работу на конференции. Что вообще такое результат работы ? Как его измерить? Как его показать другим? Что делать, если гипотеза не подтвердилась? А ответим мы на эти и другие вопросы очень просто: в течение часа создадим целое научное исследование или проект с нуля! И представим его результаты на мини-конференции. В этом вам помогут наши научные руководители, которых мы пригласили специально для этого. Это – давние друзья и преподаватели ФТ, они прекрасно владеют технологиями проектной и исследовательской деятельности. Сейчас нам нужно разделить на несколько групп, по числу научных руководителей. Каждая группа будет работать в своём кабинете, где мы приготовили все необходимое: На создание своего шедевра вам даётся час, после чего нужно будет презентовать его на мини-конференции, в Актовом зале. Для каждой группы мы подобрали интересные темы, и вы можете выбрать одну, в рамках которой вам и предстоит творить, изобретать и исследовать. Посмотрите внимательно на буклеты, которые вам выдали при регистрации. В них находится вкладыш со списком тем, которые вы можете выбрать для сегодняшней работы. На выбор темы (или на ее придумку) командам дается 5 минут, потом вам обязательно нужно будет		
--	---	--	--

	сообщить свою тему организатору нашей конференции. Еще в буклете находятся критерии, по которым на конференции «Формула творчества» ваши работы будет оценивать экспертное жюри. Вот и сегодня, когда вы будете работать в группе, мы просим вас обращать внимание на эти критерии. И, конечно же, вы можете добавлять свои критерии и корректировать существующие! Номера кабинетов, в которых вам предстоит сегодня работать: Как вы понимаете, для вашей фантазии и исследовательского творчества в рамках ваших тем нет границ. Задача ясна? Тогда до встречи через час!;)		
	<i>Дети делятся по группам с научными руководителями, дальше вся работа происходит по кабинетам</i>		

Примерный список тем для разработки в проектных группах

1. «Разработка нового имиджа для известных персонажей (на материале героев повести-сказки А.Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино»)».
2. «Сравнительный анализ отечественных и зарубежных литературных персонажей».
3. «Проект реабилитационного центра для брошенных игрушек».
4. «Особенности поведения домашних игрушек в ночное время».
5. «Социальная адаптация сказочных злодеев в современном мире».

Алгоритм работы с группой детей

1. Определить, чем будет являться ваша работа: проектом или исследованием. Подсказка:

Если результат работы – новый **продукт**, то это **проект**,

Если результат работы – новое **знание** (ответ на вопрос), то это – **исследование**.

2 (А). Если работа будет **ИССЛЕДОВАНИЕМ**, то дальнейший алгоритм такой:

- выдвижение гипотез: на какой вопрос будем отвечать? Как мы сами на него отвечаем ещё до исследования?;
- Планирование работы (см. дальнейшие пункты)
- распределение обязанностей в команде: кто за что отвечает?
- сбор материала: кто до нас уже занимался разработкой этих или похожих тем?

- обобщение полученных данных;
- практическая проверка нашей гипотезы: постановка эксперимента, создание модели/прототипа, проведение опросов.
- подготовка сообщения, доклада, макета и др.;
- защита работы.

Структурные элементы исследовательской работы, на которые нужно обратить внимание детей:

1) Введение:

- актуальность;
- проблема исследования;
- формулировка темы;
- цель, гипотеза;
- задачи;
- практическая значимость и научная новизна исследования.

2) Основная часть:

- исследование литературы: сравнение разных источников, анализ.
- постановка эксперимента и его анализ.
- опросы, их интерпретация

3) Заключение:

- обобщение выводов.
- составление каких-то рекомендаций.

4) Список использованных источников.

2 (Б). Если работа будет **ПРОЕКТОМ**, то дальнейший алгоритм такой:

• определить цель проекта. Что мы делаем и зачем мы делаем? Какую задачу будет решать наш продукт?

• планирование работы (см. пункты 3 и далее):

- определение основных ресурсов проекта (где будем брать информацию, материалы, помощь...) и рисков;

- определение конечного результата (в какой форме будем представлять?);

- разработка (в нашем случае – анализ) критериев результативности проекта, или «как мы поймем, что добились результата?»;

- распределить обязанности в проектной команде: кто за что отвечает?

Работа мини-групп над проектом:

• собрать информацию: что есть по этой теме? Кто до нас занимался похожими проектами?

• Сбор идей (мозговой штурм)

• Выбор оптимального хода проекта (одной идеи)

• Выполнение проектных задач

• Оформление выводов, результатов проекта

В процессе работы над проектом необходимо постоянно возвращать детей к вопросу о том, в чем состоит новизна и социальная значимость проекта.

3.Анализ работы группы.

В конце работы, перед тем, как готовить представление результатов своего проекта, необходимо проанализировать работы детей по критериям:

Критерии оценки научного проекта или исследования

Критерий	Оценка (от 0 до 10 баллов)	Комментарий
Оригинальность работы, творческий подход		
Актуальность и социальная значимость работы		
Новизна работы		
Наличие измеримого результата (для исследования – НОВОГО ЗНАНИЯ, для проекта – НОВОГО ПРОДУКТА)		
Ресурсы (для проектов): много ли ресурсов вы привлекли? Прописывали ли их в работе?		
Полнота цитируемых источников, ссылки (для исследований): как много работ по вашей теме изучили?		
Команда и партнёры. Какой вклад внёс каждый член команды? Много ли партнёров вы привлекли?		

Критерии оценки социального проекта

Критерий	Оценка (от 0 до 10 баллов)	Комментарий
Актуальность и значимость проекта		
Оригинальность, самостоятельность и новизна подходов авторов проекта к решению проблем целевой группы, локальной среды		
Реалистичность, адекватное ресурсное обеспечение проекта (кадры, партнёры, финансы, материальное оснащение)		

Многообразие и адекватность способов вовлечения участников целевой группы и социальных партнёров в реализацию проекта;		
Степень реализации проекта;		
Практическая значимость и возможность распространения опыта (тиражируемость) проекта.		

4. Презентация работы групп

6. План-конспект модельной ситуации «Лаборатория мини-проектов»: творческое направление

Цель: формирование умения выделять результат своего творческого проекта.

Задачи:

- Научить обучающихся оценивать чужие творческие работы по критериям
- соотнести результат работы с критериями оценки проектной, исследовательской и творческой деятельности;
- доработать критерии оценки творческого проекта для фестиваля искусств.

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: результат, команда, ресурсы, ограниченность во времени.

Продолжительность: 60 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет.

Оборудование: ПК, проектор, звук, места для групповой работы.

Материалы: рабочее место для команд и индивидуальных участников (стол+стулья); раздаточный материал «Критерии оценки работ Фестиваля искусств»



Ход занятия

0. Предварительный этап. Организация пространства.

- Подготовка кабинета,
- Подготовка материалов

1. Организационный этап (15 минут).

- Жеребьевка детей по направлениям (хореография, вокал, театральное искусство),
- Приветствие,
- Вводная для участников: постановка цели мероприятия, объяснение хода мероприятия (см. «Сценарий открытия модельной ситуации»).

2. Основной этап (50 минут).

- Показ видеороликов с выступлениями в различных жанрах искусства.
- Командная работа детей и руководителей направлений над оценкой видеороликов.
- Обсуждение/дополнение критериев результативности проектной/исследовательской деятельности.
- Подготовка каждой командой номера, соответствующего критериям, выработанным в процессе мероприятия.

3. Контрольно-диагностический этап

- Представление детьми номера, соответствующего критериям оценки творческого проекта. Обсуждение.
- Обратная связь с экспертами (руководителями направлений).

4. Итоговый этап (5 минут).

- Прощание. Приглашение на итоговые события программы «Формула творчества»

Критерии оценки творческого номера на фестивале искусств

Критерий	Оценка (от 0 до 10)	Комментарий
Оригинальность замысла, идеи		
культура выбора материала (текста, музыки, пластики, визуального ряда и др.);		
наличие собственного видения, отношения к материалу;		
мастерство (техника) исполнения;		
музыкальное и визуальное сопровождение сценического номера (там, где это уместно);		
сценическая культура (внешний вид, взаимодействие с партнёрами, зрителями);		
оригинальность названия работы (для блоков «Фотография» и «Видеосъемка»).		

7. План-конспект модельной ситуации «Рефлексия»

Цель: формирование умения рефлексировать над собственной деятельностью.

Задачи:

- Восстановить этапы работы над проектом в программе «Формула творчества»;

- Выявить удаchi и проблемы в работе над проектом;

- Выявить личностные, предметные и метапредметные результаты, важные для каждого члена проектной команды;

- Научить планировать перспективы дальнейшей работы над проектом и перспективы участия в проектной деятельности.

Аспекты проектной деятельности, на проработку которых направлено событие: результат (продуктивный и образовательный).

Продолжительность: 120 минут.

Характеристика группы: количество детей — от 4-х человек, состав смешанный, возраст — 10–16 лет.

Оборудование: ПК, проектор, звук, места для групповой работы.

Материалы:

Для станций: место для проведения станций (3 кабинета), флипчарт, стикеры, фломастеры, маркеры.

Для итоговой работы: рабочее место для команд и индивидуальных участников (стол+стулья); раздаточный материал «Элементы проектной деятельности», ватманы, клей, цветная бумага, ножницы, фломастеры.



Ход занятия

0. Предварительный этап. Организация пространства.

- Подготовка кабинета,
- Подготовка материалов

1. Организационный этап (15 минут).

- Жеребьевка детей по командам (случайным образом),
- Приветствие,
- Вводная для участников: постановка цели мероприятия, объяснение хода мероприятия (см. «Сценарий открытия модельной ситуации»).
- Знакомство детей внутри команд (игры на знакомство).

2. Основной этап (60 минут). Игра по станциям.

• Станция №1 «Причинная»: восстановление этапов работы детей над проектами, причин их удач и неудач. 20 мин.

• Станция №2 «Следственная»: планирование дальнейшей работы над проектом либо дальнейшего участия ребенка в проектной деятельности. 20 мин.

• Станция №3 «Личностная»: выделение личностных, предметных и метапредметных результатов, которые появились у участников в процессе работы над проектом. 20 мин.

3. Контрольно-диагностический этап (30 мин). «Формула проекта»

• Работа детей по составлению формулы своего проекта из элементов проектной деятельности.

• Представление формул своего проекта.

4. Итоговый этап (5 минут).

Сценарий проведения интенсива «Рефлексия»

Ведущий	Текст, сцена	Экран, звук
	<i>Ролик открытия ФТ с отбивкой</i>	Фанфары
Даша	Добрый день, дорогие участники программы “Формула творчества”!	
Кирилл	Мы рады, что в этот воскресный день вы пришли к нам, на итоговый интенсив. Когда все проекты уже завершены и презентованы.	
Валя	А как вы думаете, зачем мы решили сегодня вас снова собрать? Есть предположения?	
	<i>Ответы из зала, в микрофон.</i>	
Даша	Ребята, мы сегодня здесь для того, чтобы поставить заключительную точку в программе этого года.	

Кирилл	Нам важны не только сделанные работы и реализованные проекты. Откроем вам секрет: Формула творчества - не совсем о том, как сделать проект. Она о том, как измениться в процессе создания проекта.	
Валя	И сегодня мы поговорим о том, что вы приобрели, чему научились, о чем подумали, что почувствовали, пока выполняли свою работу.	
Даша	На конференции и фестивалях мы уже наградили вас за лучшие работы, и теперь настало время наградить тех, кто может быть и не завершил проект, но ответственно отнёсся к нему, активно работал, развивался и выкладывался.	
Кирилл	В общем, мы здесь, чтобы поговорить. Сегодня будет много обсуждений, поэтому заранее просим вас: не стесняйтесь, высказывайте мнение, анализируйте себя, рефлекслируйте - это и есть самая важная работа.	
Валя	А кто из вас помнит, что такое рефлексия?	
	<i>Ответы из зала, в микрофон.</i>	
Даша	Отлично, вы молодцы. Но не думайте, пожалуйста, что будут просто разговорчики! Мы с вами будем играть. Ведь всё интересней в игре:)	
Кирилл	При входе вам раздали браслеты. Они означают вашу принадлежность к команде. Сейчас мы поделимся так: к Есе те, у кого розовые браслеты к Анжелике те, у кого зеленые к Полине те, у кого голубые	
Валя	Каждой группе нужно будет пройти через 3 рефлексивных станции, на которых вы выполните несколько заданий.	
Даша	Станции будем вести мы: 1 станция - “Причинная”, ведёт Дарья 2 станция - “Следственная”, ведёт Кирилл 3 станция - “Личностная”, ведёт Валентина.	

Кирилл	На каждую станцию у вас будет 20 минут. Пройдя через станции, надеемся, вы лучше поймёте себя, свой проект, свою команду и нашу Формулу. Потом у вас будет 20 минут, чтобы составить формулу своего проекта. При этом совершенно не важно, получился ли он у вас!	
Валя	Затем те, кто захочет, представят нам свои формулы.	
Даша	Ну, а в конце нас ждёт самое приятное: мы наградим тех, кто активнее всех работал в этом году, больше всех участвовал и запомнился нам, организаторам.	
Кирилл	Сегодня нам, как всегда, помогают студенты ФП ТГУ ОРМ, они будут с вами на станциях и помогут с составлением формул проектов.	
Валя	А сейчас, чтобы начать игру, нам необходимо перезнакомиться в командах. Ведь командная работа всегда проще, когда можешь обратиться к сокоманднику по имени:)	
Даша	У вас есть 10 минут, чтобы перезнакомиться,	
	<i>Знакомство в зале</i>	
Кирилл	Просим представителей команд подойти за маршрутными листами. Готовы? Тогда начинаем!	

Станция №1 «Причинная». Ход проведения

Дети рассаживаются полукругом, по проектам, выбирают себе стикеры и фломастеры нужного цвета.

Вопрос	Деятельность детей	Тайминг
1. Какой результат проекта мы хотели получить, чего добиться в конце проекта на модельной ситуации в октябре?	Пишут ответ на стикерах.	3 мин
2. Добились ли желаемого результата в конце проекта?	Пишут ответ на стикерах. Помещают на доску.	2 мин

	Рассказывают всем – по желанию.	
3. Восстановите, пожалуйста, как работали и что делали с проектом по месяцам, с октября по март.	Дети пишут на стикерах задачи, которые решали в каждом месяце, помещают на временную шкалу с октября по март.	5 мин
4. Что мы сделали очень хорошо, удачно, что получилось? Что хорошего произошло с нами и с нашим проектом?	Пишут ответ на стикерах. Помещают на доску. Рассказывают всем – по желанию.	3 мин
5. Что вы сделали бы по-другому? Что можно было сделать лучше?	Пишут ответ на стикерах. Помещают на доску. Рассказывают всем – по желанию.	
6. Если представить, что сейчас к вам придет команда, которая задумала сделать такой же, как у вас, проект (спеть, исследовать, сделать), что вы могли бы ей посоветовать? О чем предупредить?	Пишут ответ на стикерах. Помещают на доску. Рассказывают всем – по желанию.	5 мин

Станция № 2 «Следственная». Ход проведения

Вопрос	Деятельность детей	Тайминг
1. Обсуждали ли вы со своим педагогом результаты вашего выступления на итоговом событии?	Отвечают устно	3 мин
2. Программа практически завершилась, сегодня у нас самое последнее событие и последняя встреча в этом учебном году. Мы, как координаторы и как программа в целом больше не имеем отношения к вашим	Распределяются на группы в зависимости от выбранного ответа	

проектам и задумкам, которые появились у вас в этом году. Теперь это все только ваше и только вы решаете, делать ли что-то дальше с этими проектами, с новыми знаниями, которые получили в процессе реализации проектов. Есть несколько вариантов того, что можно делать дальше: а) понял, что проекты/исследования/творческие работы - это не мое, не буду делать ничего б) хочу остаться в ФТ, но еще не определился в каком направлении и с каким проектом в) хочу остаться в ФТ и уже даже придумал идею/проект г) придумал проект/исследование/творческую работу, но делать буду не в ФТ		
3. Почему вы сделали такой выбор? Постарайтесь обосновать свое решение. Далее беседа продвигается с каждым ребенком в направлении выявления дальнейших перспектив его проекта, его участия в проектной деятельности вообще и в «Формуле творчества» в частности.	Устные ответы детей	

Станция №3 «Личностная»

Беседа с участниками, в процессе которой проявляются результаты, которые дети приобрели в процессе участия в проекте.

Вопрос к участникам:

Представьте ситуацию, что вы своего проекта не делали. Расскажите пожалуйста:

- что вы бы потеряли от того, что вы в проекте не участвовали?
- что вы бы приобрели от того, что вы не участвовали в проекте?

Станция строится на диалоге участников друг с другом и ведущим станции.

Контрольно-диагностический этап «Формула моего проекта»

Дети рассаживаются за рабочие места по проектным командам, в которых они весь год работали над проектом. На столах лист ватмана, фломастеры и набор элементов, из которых могла состоять работа в рамках проекта.

Задача для детей: выбрать элементы, из которых состояла их групповая работа в течение учебного года. Составить формулу проекта, соединив эвыбранные элементы математическими знаками «+», «-», «:», «*». Затем представить свою формулу проекта.

Время на выполнение: 15 минут.

Время на презентацию для каждой команды: 1 мин.

Набор элементов для каждой группы включает элементы:

1. «Тайм-менеджмент»
2. «Радость от совместной работы»
3. «Помощь специалистов»
4. «Гениальные озарения»
5. «Командная работа»
6. «Талант лидера команды»
7. «Регулярная работа»
8. «Болезнь»
9. «Ресурсы»
10. «Оценка рисков проекта»
11. «Настойчивость»
12. «Способности участников команды»
13. «Домашка»
14. «Конфликт в команде»
15. «Планирование»
16. «Полезные мастер-классы»
17. «Страх неудачи»

АНАЛИЗ ОПЫТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БАНКА МОДЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ

В 2018-2019 учебном году в программе «Формула творчества» модульная система организации программы, когда участников собирали 3 раза в год на 3 общих очных события, была заменена на систему интенсивов, когда участники приглашались на очные события ежемесячно. В образовательных интенсивах использовались модельные ситуации и игры, разъясняющие детям тот или иной аспект проектной деятельности.

2018-2019 учебный год полностью подтвердил целесообразность создания банка модельных ситуаций, поскольку использование того или иного сценария или возможность его замены снижает влияние внешних факторов (морозы, карантин и др.) на качество освоения программы детьми. По итогам мониторинга количественная и качественная сохранность обучающихся по программе «Формула творчества» составила 97%. Мы считаем это крайне важным результатом программы, поскольку удержать интерес детей, особенно подростков, в том числе из территориально удалённых ОУ, к реализации проектов на протяжении всего учебного года, крайне непросто. И особую роль в сохранении и развитии этого интереса, на наш взгляд, сыграли модельные ситуации.

Сами ребята и их педагоги в рефлексивных интервью отмечают модельные ситуации как наиболее интересные, эмоционально-значимые и содержательные события программы.

Модельная ситуация «Рождение идеи» прорабатывает такие аспекты проектной деятельности, как социальная значимость (востребованность) и новизна. В октябре 2018 года в этом событии приняли участие 300 человек из 320 обучающихся по программе. По итогам ее проведения все участники сформировали проектные команды для реализации научных, социальных и творческих инициатив и все команды выбрали идею, которую будут реализовывать в течение учебного года в программе. Итого: 51 проектная идея научного характера, 40 задумок социальной направленности, 66 идей творческого характера.

Далее координаторами программы был организован образовательный интенсив, на котором дети должны были спланировать свою деятельность в рамках проекта. Интенсив состоял из 20 мастер-классов от приглашенных специалистов, на которых, в том числе, дети работали над планированием. Поэтому было принято решение не проводить отдельную модельную ситуацию по планированию, а использовать игру, в рамках которой актуализировалось представление детей о всех 6 аспектах проектной деятельности (см. 2. План-конспект игры «Проект – Элементарно!»). В интенсиве участвовало 150 человек.

Интенсивы в январе было решено проводить в дистанционном режиме в связи с объявлением городского карантина. Поэтому модельную ситуацию

«Лаборатория мини-проектов», актуализирующую аспекты «результат», «команда», «ресурсы», «ограниченность во времени» провести не удалось.

Рефлексивный интенсив (апрель) включал в себя модельную ситуацию «Рефлексия» в полном варианте, что позволило проанализировать с детьми результат их участия в проекте. В интенсиве участвовало около 80 человек.

Результат проведения модельных ситуаций и игр на образовательных интенсивах программы, а также результат организации системы интенсивов в программе можно оценить посредством анализа образовательных и продуктивных результатов детей.

Продуктивным результатом мы считаем представление работы на итоговом аттестационном событии, причем итоговые события равнозначны. Приведем ниже таблицу, показывающую количество обучающихся, представивших работы на научно-практической конференции, фестивале социальных инициатив и фестивале искусств.



ПРОДУКТНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ (представление работы на итоговых событиях)						
ОУ	Общее количество участников	Участники НПК	Участники ФСИ	Участники ФИ	Без продукта	С продуктом
ДДТ	41	4	1	1	35	6
СЛШ	9			8	1	8
СОШ 2	19			1	18	1
СОШ 3	10	1			9	1
Лицей №8	11				11	0
СОШ №11	4	4			0	4
Гимназия №13	9	1			8	1
Гимназия №18	6				6	0
СОШ №28	14	4		9	1	13
СОШ №31	9				9	0
СОШ №36	11	4			7	4
СОШ №37	7				7	0
СОШ №38	7		3		4	3
СОШ №43	21				21	0

СОШ №44	2	2			0	2
СОШ №46	4	4	1		0	4
СОШ №49	18				18	0
СОШ №53	17	1	1	9	6	11
СОШ №54	6		3		3	3
Гимназия №55	12			2	11	2
Гимназия №56	12			8	4	8
СОШ №58	62	5	23	9	29	33
СОШ №67	12		6		6	6
ИТОГО	323	30	38	47	214	110
С работой:	110	35%				
Без работы:	214	65%				



Итак, продуктный результат реализации программы с использованием банка модельных ситуаций таков: 35% обучающихся в этом году вышли из программы с продуктом того качества, который координаторы и эксперты программы считают приемлемым.

Общее количество участников **научно-практической конференции «Формула творчества»** (итогового события программы) – 60 человек. Из них 31 человек – из числа обучающихся по «Формуле творчества». Это 50%.

Общее количество призёров конференции (1,2,3 места) – 50 человек. Из них 14 – обучающиеся по программе «Формула творчества» (27%). Всего проектов-призёров – 27, из них 11 – проекты, реализованные детьми в рамках «ФТ», что составляет 40,7% проектов-победителей конференции. Это очень хороший показатель качества проектных и исследовательских работ, т.к. сторонние участники представляют на конференции проекты, прошедшие предварительные отборы на школьных конференциях и могут считаться лучшими в своих учреждениях. Проекты детей ФТ такого отбора не проходили.

Из 122 обучающихся по программе ФТ, попавших в научное направление, на итоговое событие (НПК, ФСИ, ФИ) вышли 43 человека. 79 человек из направления остались без продуктного результата.

Общее количество заявок на **фестиваль искусств «Встреча»** – 135 человек. Из них 73 человека – из числа обучающихся по «Формуле творчества». Это почти 50%. В очном этапе фестиваля (прошедшие отбор) приняли участие 97 детей, из них 50 человек - участники программы «Формуле творчества». Это так же около 50%.

Общее количество призёров фестиваля искусств – 92 человек. Из них 48 – обучающиеся по программе «Формула творчества» (52%). Всего проектов-призёров – 38, из них 18 - работы, выполненные детьми в рамках «ФТ», что составляет 47%. Эти показатели почти повторяют ситуацию на научно-практической конференции, и мы имеем возможность говорить о тенденции: проекты, выполненные в программе ФТ, высоко оцениваются экспертами и успешно конкурируют с работами, выполненными сторонними участниками.

Из 165 обучающихся по программе ФТ, попавших в творческое направление, на итоговое событие (НПК, ФСИ, ФИ) вышли 73 человека. 92 человека из направления остались без продуктного результата.

Общее количество участников очного этапа **фестиваля социальных инициатив «Твоя идея – твоя реальность»** – 79 человек, 13 проектов. На круглом столе присутствовало 29 человек, 12 проектов. Лауреатами стали 22 человека, 5 проектов. ФСИ – закрытое событие, проводится только для участников «ФТ», поэтому оценить проекты «формульских» детей в сравнении со сторонними участниками мы не имеем возможности.

Из 169 обучающихся по программе ФТ, попавших в социальное направление, на итоговое событие (НПК, ФСИ, ФИ) вышли 65 человек. 104 человека из направления остались без продуктного результата.

Более важным, чем продуктный, для координаторов программы всегда остается образовательный результат.

Под образовательным результатом мы понимаем участие детей в образовательных событиях (для очного режима) и выполнение заданий (для дистанционного режима). По итогам участия и выполнения заданий детям выставляются баллы:

- для освоения программы с аттестационной работой необходимо получить не менее 12 баллов и представить работу на итоговом событии;

- для освоения программы без аттестации необходимо получить не менее 12 баллов.

- для получения сертификата об участии в программе необходимо получить от 4 до 12 баллов.

Также возможен вариант «участие с аттестацией» - когда ребенок набрал менее 12 баллов в течение года, но представил работу на итоговом событии.

Приведем данные об освоении обучающимися ФТ.



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ					
ОУ	Освоили с аттестацион ной работой	Освоили без аттестацион ной работы	Участие с аттестацион ной работой	Участие	Ничего
ДДТ	1	2	5	16	17
СЛШ			8		1
СОШ 2		4	1	13	1
СОШ 3	1			9	
Лицей №8				5	6
СОШ №11	4				
Гимназия №13	1	1		3	4
Гимназия №18				5	1
СОШ №28	13			1	
СОШ №31		3		6	
СОШ №36	4	1		1	5
СОШ №37		2		4	1
СОШ №38			3	4	
СОШ №43		2		18	1
СОШ №44	2				

СОШ №46	4				
СОШ №49				7	11
СОШ №53	11	1		4	1
СОШ №54	3	2			1
Гимназия №55	1	3	1	1	6
Гимназия №56	8			2	2
СОШ №58	29	4	4	10	15
СОШ №67	5	1	1	2	3
ИТОГО	87	26	23	111	76
Результативно:	247	76,50%			
Нерезультативно:	76	23,50%			



Таким образом, с образовательным результатом из программы вышли 247 (76%) человек, без какого-либо результата – 76 (23,5%).

Таким образом, можно сказать, что апробация банка модельных ситуаций и игр и организация системы интенсивов даёт стабильный и хороший образовательный и продуктивный результаты.

Разработка модельных ситуаций и игр позволила привлечь к проведению событий не только координаторов программы, но и студентов НИ ТГУ – например, во время проведения игры «Проект? – Элементарно!». Также банк модельных ситуаций помогает работать с разным количеством участников событий (от 10 до 150 человек в этом учебном году) и дает возможность гибко реагировать на нужды команд, конструируя образовательные события из разного количества модельных ситуаций.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА

1. Васильева О.К., Толкачёва И.И. Как сделать мероприятие образовательным событием для педагога и воспитанника? Обобщение опыта реализации инновационного проекта. – Электронный ресурс НМС ДДТ «У Белого озера».
2. Волков А.Е., Кузьминов Я.И., Реморенко И.М., Рудник Б.Л., Фруммин И.Д., Якобсон Л.И. Российское образование-2020: Модель образования для инновационной экономики.
3. Галажинский Э.В., Прозументова Г.Н. Использование инновационного потенциала взаимодействия вузов и школ для создания Открытого образовательного пространства региона. Электронный ресурс НОЦ «Институт инноваций в образовании» ТГУ.
4. Классический университет – инновационные школы: стратегические перспективы взаимодействия (опыт гуманитарного исследования) / Под ред. Г.Н.Прозументовой. Томск: Томский государственный университет, 2008.
5. Балабан М.А. Школа-парк. Как построить школу без классов и уроков. – М.: Первое сентября, 2001. – 208 с.
6. Выготский Л.С. Психология искусства. – Ростов н/Д: Феникс, 1998. – 480 с.
7. Гнёдова С.Б. Условия актуализации творческого потенциала школьников (к вопросу о возможностях диагностики творческого потенциала школьников) // Возрастная и педагогическая психология. 2004. № 6.
8. Злотников В.С. Творческое пространство как повод размышления вслух – В книге: Школа самоопределения: шаг второй.- М.: НПО «Школа самоопределения», 1994.
9. Проекты в школе: совместное и образовательное действие: Учебно-методические материалы к образовательной программе «Педагог-участник и организатор совместной деятельности» / Под ред. И.Ю.Малковой. – Томск: Издательство ТГПУ, 2001. – 114 с.