



## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социального проектирования «Патриот» (далее – Программа) для детей младшего и среднего школьного возраста, имеет социально-педагогическую направленность состоит из трех модулей, дополняющих друг друга, способствующих достижению основной цели. Программа реализуется в сетевой форме (Приложение 5).

### **Актуальность**

Современное развитие российского государства требует, чтобы система образования содействовала становлению инновационной экономики через, формирование у обучающихся гражданской идентичности, активности, мобильности, самостоятельности в решении жизненных проблем, навыков сотрудничества, чувства ответственности за то, что происходит вокруг. Эти задачи сформулированы в нормативных документах: в «Законе об образовании», ФГОС, Президентской программе «Наша новая школа».

ФГОС ООО предполагает обязательное ведение проектной и исследовательской деятельности в основной школе. В главных нормативных документах (ООП ООО и Положении о системе оценивания планируемых результатов) определены особенности оценки за выполнение итоговых контрольных работ по всем учебным предметам; оценка за выполнение итоговой комплексной работы на межпредметной основе; оценка за выполнение и защиту индивидуального проекта; оценки за работы, выносимые на государственную итоговую аттестацию (ОГЭ). Именно поэтому каждый выпускник 9 класса обязан написать и защитить итоговый проект.

Школа в рамках ФГОС должна заниматься проектной деятельностью, и школьники много делают научно-исследовательских проектов. Выполнение индивидуального итогового проекта обязательно для каждого обучающегося 9 класса, перешедшего на обучение по ФГОС ООО.

В рамках Программы предлагается технология социального проектирования которая предполагает вовлечение школьников в деятельность, а не только в научно-исследовательскую работу.

Социальное проектирование — замечательный способ научить подростков увидеть актуальные социально значимые проблемы, включиться в практическую деятельность по их решению, сформировать социальные компетентности, развить специфические умения и навыки: проектирования, прогнозирования, исследования, проблематизации, презентации. Эта деятельность дает обучающемуся возможность для самовыражения (проявления способностей, лучших качеств, самопрезентации); самоутверждения (возможности поверить в свои силы, ситуация успеха); самоопределения (проигрывание различных ролей, определение собственных приоритетов); самореализации.

Программа предполагает три уровня освоения Программа:

- ознакомительный уровень – предполагает освоение начальных знаний (основных терминов и понятий) социального проектирования. Предусмотрен для обучающихся начального и среднего звена (3-5 классы);

- базовый уровень – формирование компетентностного образовательного результата «Создание проекта» и «Реализация проекта». Предусмотрен для обучающихся среднего звена (5-7 классы);

- продвинутый уровень - формирование компетентностного образовательного результата «Создание проекта», «Продвижение проекта» и «Реализация проекта». Предусмотрен для обучающихся начального и среднего звена (7-9 классы).

Позиции, в которых выступают педагог и обучающийся в ходе реализации образовательного процесса:

- Участники программы начинают с позиции ведомых, выходя в партнёрскую позицию.

- Педагог в программе занимает позицию партнёра, трекера.

### **Новизна**

Программа реализуется в сетевой форме: Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр «Витязь»,Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 176»;учреждения партнеры по сетевому взаимодействию:

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр образования «Перспектива», Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр экологии, краеведения и туризма».

Педагог МБОУ «СОШ № 176» реализует программу с обучающимися «ознакомительного» уровня в объеме 36 часов.

Особенность Программы заключается в том, что:

– направлена на формирование проектных компетентностей, через метод «Дизайн-мышление», которое понимается как «процесс креативного решения проблем», «постоянная корректировка интеллектуальной работы и осознанный выход за рамки привычных стереотипов» или как «новая эмпирическая модель принятия решений в нестандартных ситуациях, которая может быть использована любым человеком, стремящимся тем или иным образом улучшить качество своего взаимодействия с окружающей действительностью»;

– создаются новые интересные социально-культурные проекты, которые обогащают жизнь города, т.е. обучающиеся начинают понимать, что они сами участвуют в создании и развитии своего города, формируют идентичность своего города, и таким образом их идентичность начинает связываться с идентичностью города.

Новизна программы заключается в комплексном соединении трёх «Смысловых» модулей: «От понимания к генерации идей», «От генерации идей к прототипированию», «От прототипирования к реализации» реализация которых создает условия для развития социально-значимой деятельности обучающихся.

**Первый «Смысловой» модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Создание проекта» – способность и стремление формулировать (замысливать и описывать) действия, которые при минимальных вложениях ведут с максимальной вероятностью к желаемым изменениям.**

**Второй «Смысловой» модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Продвижение проекта» – способность и стремление привлекать ресурсы внешних субъектов для реализации проекта.**

**Третий «Смысловой» модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Реализация проекта» - способность и стремление эффективно реализовывать проект, представленный в какой-либо форме описания проекта. (см. Приложение 1)**

*Модуль I «От понимания к генерации идей»* знакомит обучающихся с понятием проблема, социальная проблема, проект, отличие проекта от мероприятия, основные элементы проекта. Через метод «дизайн-мышление» на этапе «Эмпатия» обучающиеся выявляют социальные проблемы с помощью технологии «стена проблем», с помощью технологии «мозгового штурма» разрабатывают идею проекта. На этапе «фокусировки» происходит «дистилляция» собранных сведений. Здесь обучающиеся должны ответить на вопрос: какую проблему будем решать? Этап «генерация идей» состоит из множества стратегий, включающих брейнсторминг (мозговой штурм), сторителлинг (рассказывание истории). Основная задача: предложить, как можно больше возможных путей решения проблемы. Через метод «Дерево целей», «IDEAL», «SMART» обучающиеся учатся правильно формулировать цели и задачи проекта, происходит формирование инициативных групп, распределение обязанностей между участниками проекта. Завершающим этапом данного модуля является имитационно-деятельностная игра «Фабрика социальных идей».

*Модуль II «От генерации идей к прототипированию»*, важной ступенькой данного модуля является этап «Прототипирование», где происходит поиск ответов на вопросы, которые позволят приблизить проектную группу к финальному решению. Создаются быстрые прототипы, которые позволяют узнать мнение потенциальных клиентов о концепте какого-либо будущего продукта или услуги. Важным событием этого модуля является городской форум «Вклад в ГринГрад», где обучающиеся подписывают соглашения с потенциальными партнерами, спонсорами для дальнейшей реализации своего проекта.

В завершении модуля обучающиеся смогут наработать навык переговоров, умение находить нужных партнеров для своего проекта, через имитационно-деятельностную игру «Город».

*Модуль III «От прототипирования к реализации»* знакомит обучающихся с понятиями «оценка» и «мониторинг» в проектной деятельности, оформление диагностируемых результатов, определение форматов фиксации прогресса достижения результатов, внутренняя оценка достигнутых результатов, разработка и размещение в социальной сети релиза о своем проекте. В завершении модуля обучающиеся смогут улучшить навык переговоров, умение находить нужных партнеров для своего проекта, через имитационно-деятельностную игру «Ринги».

Программа предоставляет возможность заинтересованным ребятам подать заявку: на участие в краевом конкурсе социальных инициатив «Мой край – моё дело», в региональный инфраструктурный проект «Территория-2020» на конкурс «Зеленогорск-2020», а также участие обучающихся в системном мероприятии «Школы Росатома» - образовательном событии «Школа проектов», проводимое в г. Железногорске, что способствует получению дополнительной экспертизы групповых и личных проектов, закреплению теоретических знаний в области технологии проектирования, а также поддержку инициативы молодежи и молодежных инициативных групп путём материальной и иной поддержки проектов.

### **Педагогическая целесообразность**

Подростковый возраст 14-15 лет – возраст, когда обучающиеся проявляют инициативу, самостоятельность и используют знания из различных областей наук. С учетом возрастных особенностей, обучающихся Программа построена на методе дизайн-мышления, так как подросток в этом возрасте способен включаться в различные виды деятельности, критически и аналитически мыслить, а также умеет планировать свою деятельность, разделять задачи на этапы, собирать и обрабатывать информацию, анализировать, представлять результаты работы.

С учетом возрастных особенностей, обучающихся 14-15 лет построен базовый и высокий уровень, которые базируются на методе дизайн-мышления, так как подросток в этом возрасте способен включаться в различные виды деятельности, критически и аналитически мыслить, а также умеет планировать

свою деятельность, разделять задачи на этапы, собирать и обрабатывать информацию, анализировать, представлять результаты работы.

Реализация метода как правило, сводится к нескольким этапам: Эмпатия – Фокусировка – Генерация идей – Отбор идей – Прототипирование. В процессе реализации Программы, обучающиеся попробуют себя в разной позиции: организатора, генератора идей, аналитика, критика, проектировщика, иллюстратора. Что позволяет развивать креативное, критическое, аналитическое мышление, основы базовых компетентностей: умение ставить цели и добиваться ее, планировать, организовывать и выполнять работу, брать на себя ответственность за принятие решения, доводить начатое до конца.

Добавление ознакомительного уровня освоения Программы обусловлено опытом работы, который показывает, что обучающиеся 3 класса активно включаются в разработку и реализацию проектов, способны освоить частичное заполнение паспорта проекта.

В этом возрасте очень сильна тяга к коллективу, заметно чувствуется желание участвовать в жизни коллектива в качестве его полноценного члена, участвовать в совместной деятельности. Активное осуществление общественно значимой деятельности способствует удовлетворению потребности в общении со сверстниками и взрослыми, признанию у старших, самостоятельности, самоутверждению и самоуважению, согласно выбранному идеалу.

Также в Программе используются актуальные образовательные технологии:

- модульного обучения (модуль – это отдельный блок, включающий теоретический материал, тренировочные задания, это обучение, при котором учебный материал разбит на информационные блоки-модули: инструментальный и смысловой модули: «От понимания к генерации идей», «От понимания к генерации идей», «От генерации идей к прототипированию»);

- разноуровневого обучения (обучение без принуждения, т.е. создание реальных условий овладения учебным материалом на разных уровнях, но не ниже базового, в зависимости от его способностей и индивидуальных особенностей личности, создание условий для развития творческого потенциала каждого обучающегося);

- проектной деятельности (цель применения состоит в том, чтобы создать условия, при которых обучающиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают у себя исследовательские умения; развивают креативное мышление);
- интенсивное обучение (деятельностное включение обучающихся в предметный материал, процесс получения новых знаний и практик происходит в режиме погружения за короткий промежуток времени).

**Цель Программы:** Формирование у обучающихся проектной компетентности через освоение технологии социально-культурного проектирования, которая предполагает вовлечение обучающихся в развитие территории вокруг школы, развитие местных сообществ.

**Задачи Программы:**

1. Сформировать проектные компетентности, через метод «Дизайн-мышление».
2. Сформировать умение у обучающихся держать определенную роль при работе в команде.
3. Сформировать умение достоверно передавать информацию другим людям.
4. Вовлечь обучающихся в развитие территории вокруг школы, развитие местных сообществ.

**Основные формы работы:** встречи с экспертами, консультации, тренинги на командообразование, тренинги на коммуникацию, творческие задания, публичная презентация собственных проектов, имитационно-деятельностные игры, решение кейсовых задач, упражнения на эмпатию, упражнения на генерацию идей: мозговой штурм, метод «6 шляп», «Брейнрайтинг», участие в конкурсах муниципального и краевого уровня.



**Методы работы:** личностно-ориентированный, проблемный, интерактивные методы обучения, дизайн-мышление.

### **Описание предметного материала**

**Предметным материалом программы** является проектирование и реализация социальных проектов, направленных на преобразование городской среды.

**Предметным продуктом** является;

-Ознакомительный уровень – краткое описание проекта, реализованный(локальный)проект, соответствующий возрасту.

- Базовый уровень – оформленный паспорт проекта, презентация своего проекта на городском форуме «Мой вклад в ГринГрад»;

-Продвинутый уровень – разработанный и реализованный социокультурныйпроект направленный на преобразование городской среды.

Данный предметный материал выбран с учётом:

1) образовательного результата, фиксирующего способность и стремление разрабатывать и реализовывать собственный проект;

2) ресурсов учреждения, имеющего в наличии компьютеры, принтер, бумагу, кабинет со стульями и учебными партами; наличия кадров, имеющих профессиональные интересы и подготовку в области социального проектирования.

3) особенностей участников программы: учащиеся 3-9 классов школ города Зеленогорска Красноярского края.

### **Условия приема обучающихся**

Прием на обучение по Программе осуществляется на добровольной основе в соответствии с интересами и склонностями ребят по итогам собеседования, через прохождение входного мониторинга направленного на выявление уровня владения проектированием. По итогам мониторинга обучающиеся зачисляются на ознакомительный, базовый либо продвинутый уровень обучения (см. Приложение2), на основании письменного заявления родителей (законных

представителей, опекунов). Набором занимается педагог дополнительного образования.

### **Ожидаемые образовательные результаты:**

Проектная компетентность – это способность и стремление изменять среду вокруг себя максимально эффективными способами, исходя из образа желаемого будущего. Состоит из трёх компетентностей:

- «Создание проекта»;
- «Продвижение проекта»;
- «Реализация проекта».

Показатели соответствия подготовки, обучающихся соотносятся с трехуровневой системой:

*«Ознакомительный уровень»:*

1. Знает основные понятия социального проектирования: проект, проектирование, социальное проектирование.

2. Сформированы умения в:

- постановке актуальных проблем;
- формировании желаемого образа будущего;
- постановке цели и задач проекта;
- составлении плана мероприятий проекта;
- продуктивной коммуникации.

3. Реализован один проект в рамках своего образовательного учреждения.

*«Базовый уровень»:*

1. Сформированы умения в:

- постановке актуальных проблем города;
- формировании желаемого образа будущего города;
- грамотной постановке цели и задач проекта;
- составлении плана мероприятий проекта;
- планировании необходимых ресурсов для реализации проекта;
- продуктивной коммуникации.

3. Сформирован навык презентации проекта на городском форуме.
4. Примут участие в муниципальном этапе краевого конкурса социальных проектов «Территория-2020».

*«Продвинутый уровень»:*

- постановке актуальных проблем города;
  - формировании желаемого образа будущего города;
  - грамотной постановке цели и задач проекта;
  - составлении плана мероприятий проекта;
  - привлечении ресурсов для реализации своего проекта;
  - продуктивной коммуникации.
3. Сформирован навык эффективной презентации социо-культурного проекта на городских и краевых площадках.
  4. Сформирован навык в реализации социо-культурного проекта.

### **Описание организационной схемы реализации Программы:**

- Возраст участников программы - 9-15 лет, учащиеся 3-9 классов.
- Количество участников программы - 12 человек.
- Групповая структура: задания в рамках программы выполняются малыми группами.
- Требования к участникам: учащиеся 3-9 классов города Зеленогорска Красноярского края.
- Форма проведения: очная.
- Характеристика пространства реализации: «Смысловые» модули реализуются на базе МБУ ДОЦ «Витязь».
- Продолжительность реализации: 1 учебный год.
- Характеристика временного режима реализации:

Программа реализуется с сентября по май, нагрузка на ребенка составляет 108 часов, реализуется в очном режиме, представляет совокупность последовательных модулей: «От понимания к генерации идей», «От генерации идей к прототипированию», «От прототипирования к реализации», занятия реализуются 1 раз в неделю по 3 академических часа.

- Форма мониторинга образовательных результатов:

*Стартовый мониторинг* образовательных результатов в формате собеседования.

*Промежуточный мониторинг* образовательных результатов проводится:

- для всех участников Программы в формате презентации своего проекта на городском форуме «Мой вклад в ГринГрад» (см. Приложение3);
- для базового и продвинутого уровня – привлечение ресурсов для проекта на муниципальном этапе регионального конкурса «Территория 2020».

*Итоговый мониторинг* образовательных результатов:

- для всех участников Программы - в формате конкурса «Испытай себя», разработанного по технологии краевого компетентностного чемпионата «МетаЧемп». (см. Приложение 4)

- Форма предъявления предметных продуктов: Презентация разработанных проектов на городском форуме «Мой вклад в ГринГрад». Очная защита реализованных проектов на конкурсах различного уровня.

- Требования к педагогам:

Для реализации программы требуются педагоги дополнительного образования имеющих профессиональные интересы и подготовку в области социального проектирования.

Педагогическая технология представлена с учётом:

1) образовательного результата и предметного материала, поскольку перечисленные выше особенности работы позволяют организовать сопровождение участников программы по разработке паспорта проекта и сформировать заявленный образовательный результат;

2) специфики ресурсов учреждения, в том числе, располагающего учебным кабинетом с мобильными учебными партами для организации различных форматов работы, а также с учётом утвержденного расписания учебных занятий, позволяющего в каникулярное время реализовать данную программу.

**Прогнозируемые эффекты:**

1. Смогут самостоятельно начинать делать то, что сами считают важным и значимым, при этом их деятельность является социально-одобряемой.
2. Произойдет понимание своих возможностей, в разработке и реализации своих идей.
3. Подростки станут более "встроенными" в логику развития своей территории, своего города.
4. Увидят возможности самореализации на территории проживания уже здесь и сейчас.

### **Сроки реализации Программы**

Программа реализуется в течение одного учебного года (сентябрь-май) в объеме 108 часов.

### **Требования к управленческой технологии:**

Для реализации данной программы необходимы следующие действия управленческой команды:

- 1) Заключение договора о сетевой форме реализации Программы с образовательными учреждениями города;
- 2) Рассмотреть данную Программу на Методическом совете учреждения;
- 3) Рассмотреть и принять данную Программу к реализации на Педагогическом совете;
- 4) Издать приказ о реализации данной Программы, назначив ответственных за реализацию, утвердив программу (подписать титульный лист программы);
- 5) Содействовать в наборе учащихся на Программу (размещать информационные материалы на официальном сайте учреждения);
- 6) Принять заявление от родителей (законных представителей) на зачисление учащегося на программу;

7) Утвердить учебное расписание и предоставить учебные помещения для реализации программы, оснащенные компьютерами, орг.техникой.

### Учебный план Программы для ознакомительного уровня освоения:

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Образовательное событие «Галерея проектов»</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	Сформулирована идея
<b>Модуль I «От понимания к генерации идей»</b>					
2	«Смысловой модуль»	<b>24</b>	7	17	Конкурс социальных инициатив «Фабрика идей»
2.1	МБОУ «СОШ № 176»	<b>7</b>	3	4	
2.2	МБУ ДОЦ «Витязь»	<b>17</b>	4	13	
<b>Модуль II «От генерации идей к прототипированию»</b>					
3	«Смысловой модуль»	<b>24</b>	5	19	Паспорт проекта
3.1	МБОУ «СОШ № 176»	<b>7</b>	2	5	
3.2	МБУ ДОЦ «Витязь»	<b>17</b>	3	14	
4	<b>Городской форум «Мой вклад в ГриГрад».</b> Краудсорсинговая площадка.	<b>3</b>		3	Паспорт проекта
<b>Модуль III «От прототипирования к реализации»</b>					
5	Смысловой модуль»	<b>24</b>	4	20	План реализации проекта
5.1	МБОУ «СОШ № 176»	<b>7</b>		7	
5.2	МБУ ДОЦ «Витязь»	<b>17</b>	4	13	
6	Реализация проектов	<b>27</b>		27	Портфолио проекта
6.1	МБОУ «СОШ № 176»	<b>15</b>		15	
6.2	МБУ ДОЦ «Витязь»	<b>13</b>		13	
7	Итоговый мониторинг	<b>3</b>		3	Компетентностный профиль
	<i>Итого</i>	<b>108</b>	13	95	

### Содержание Программы

**Образовательное событие «Галерея проектов»(3часа)** - Представление результатов реализации проектов жителям и гостям г.Зеленогорска.

### **Модуль I«От понимания к генерации».**

#### ***«Смысловой модуль» (24 часа)***

Теория: Что такое «Проект», «Социальный проект», чем они отличаются. Определение актуальных социальных проблем. Поиск решения «желаемого» будущего.

Практика: Упражнение на командообразование «Полет на Луну», Упражнение «4 квадрата». Упражнение «Лайфхаки центра», упражнение «Разноцветные шляпы». Выделение приоритетной проблемы через игру «Ящик предложений». Сбор и анализ информации по изучаемой проблеме. Описание актуальности проекта.

Имитационно-деятельностная игра «Фабрика социальных идей».

### **Модуль II «От генерации идей к прототипированию».**

#### ***«Смысловой модуль» (24 часа)***

Теория: Этап «Прототипирование».

Практика: Создание макетов перспективных идей. Тренинг «Проведение официальных переговоров», упражнения «Лиса и заяц», «Два барьера». Игра «Город».

**Городской форум «Мой вклад в ГринГрад» (3 часа)** - Краудсорсинговая площадка. Представление разработанных проектов обучающихся. Установление переговоров с потенциальными партнерами, подписание соглашений.

### **Модуль III «От прототипирования к реализации».**

#### ***«Смысловой модуль» (24 часа)***

Практика: Разработка ключевых этапов реализации проекта. Подготовка и участие в городских мероприятиях и конкурсах. Развитие коммуникации через игру «Печа-куча».

*Реализация проекта (27 часов):*

- Проведение плановых мероприятий. Корректировка хода реализации проекта. Оценка и контроль выполнения плана.

**Городское мероприятие «Галерея социальных проектов» (3 часа) -**  
представление своих проектов участниками команды.

**Итоговый мониторинг образовательных результатов (3 часа) –**  
получение личного компетентностного профиля.



## Учебный план Программы для базового и продвинутого уровня освоения:

Обучающиеся базового уровня прорабатывают разделы паспорта проекта и выходят на защиту своих идей на городской форум, т.е. проходят обучение по I и II модулю.

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Образовательное событие «Галерея проектов»</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	Сформулирована идея
<b>Модуль I «От понимания к генерации идей»</b>					
2	«Смысловой модуль»	<b>24</b>	6	18	Конкурс социальных инициатив «Фабрика идей»
<b>Модуль II «От генерации идей к прототипированию»</b>					
3	«Смысловой модуль»	<b>24</b>	4	20	Паспорт проекта
4	<b>Городской форум «Мой вклад в ГриГрад».</b> Краудсорсинговая площадка.	<b>3</b>		<b>3</b>	Презентация разработанных проектов.
<b>Модуль III «От прототипирования к реализации»</b>					
5	Смысловой модуль»	<b>24</b>	2	22	Паспорт проекта
6	Реализация проектов	<b>21</b>		21	Портфолио проекта
7	<b>Городское мероприятие «Галерея социальных проектов»</b>	<b>6</b>		6	Презентация проекта
8	<b>Итоговый мониторинг</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	Компетентностный профиль
	<i>Итого</i>	<b>108</b>	12	96	

## Содержание Программы

**Образовательное событие «Галерея проектов»(3часа)** - Представление результатов реализации проектов жителям и гостям г.Зеленогорска.

Практика: Подготовка проекта к участию в выставочном пространстве:

- Подготовка баннера;
- Подготовка рассказа о своём проекте.

## **Модуль I «От понимания к генерации».**

### **«Смысловой модуль» (24 часа)**

Теория: Что такое «Дизайн-мышление», как его можно применять в социальном проектировании. Социальный проект: что? Зачем? И как? Особенности, терминология, отличие проекта от мероприятия и программы.

Практика: Тренинг на командообразование. Упражнение «4 квадрата». Сравнение документов, описывающих мероприятия, акции, проект.

Теория: Этап «Эмпатия» - выявление, наблюдение и исследование целевой аудитории.

Практика: Упражнение «Лайфхаки центра», упражнение «Оживший холодильник».

Теория: Этап «Фокусировка» - определение актуальных социальных проблем.

Практика: Выделение приоритетной проблемы, через метод «Дерево проблем». Игра «Ящик предложений», анализ документов.

Теория: Этап «Генерация идей»: поиск решения «желаемого» будущего, через технологию «Мозгового штурма», «Шесть шляп».

Практика: Имитационно-деятельностная игра «Фабрика социальных идей».

Теория: Изучение основных элементов паспорта проекта.

Практика: Сбор и анализ информации по изучаемой проблеме. Описание актуальности проекта.

Теория: Цель и задачи проекта. Технология постановки цели (SMART, КИЛО). Этапы и механизмы реализации проекта.

Практика: Работа с паспортом проекта.

## **Модуль II «От генерации идей к прототипированию».**

### **«Смысловой модуль» (24 часа)**

Теория: Риски проекта.

Практика: Как будет оцениваться социальный проект, какие количественные и качественные индикаторы будут использованы для этого, какие единицы измерения применены.

Теория: Разработка бюджета проекта, обоснование расходов.

Практика: Работа с паспортом проекта.

Теория: Ресурсное обеспечение проекта. Классификация ресурсов.

Практика: Определение списка организаций и лиц, способных помочь в реализации проекта. Сбор информации о предполагаемых деловых партнерах.

Теория: «Продвижение проекта».

Практика: Командная самостоятельная работа «Пресс-релиз к проекту».

Теория: Этап «Прототипирование».

Практика: Создание макетов перспективных идей.

Практика: Тренинг «Проведение официальных переговоров», упражнения «Лиса и заяц», «Два барьера». Игра «Город».

**Городской форум «Мой вклад в ГринГрад» (3 часа)** - Краудсорсинговая площадка. Представление разработанных проектов обучающихся. Установление переговоров с потенциальными партнерами, подписание соглашений.

Для базового уровня – доработка паспорта проекта с учетом рекомендаций полученных на форуме.

### **Модуль III «От прототипирования к реализации» - для высокого уровня.**

#### ***«Смысловый модуль» (24 часа)***

Теория: Разработка системы оценки проекта. Типы результатов проекта.

Практика: Ключевые события проекта.

Теория: Мониторинг и оценка результатов проекта.

Практика: Аукцион «Результаты – индикаторы».

Практика: Командная самостоятельная работа «Релиз к событию», в формате игры «Печа-куча».

Практика: Тренинг «Проведение официальных переговоров». Подготовка к краевым и региональным конкурсам.

Корректировка паспорта проекта, оформление раздаточного материала, создание презентации, текстов выступления к защите проекта.

- *Реализация проекта (21 час):*

- Получение необходимых ресурсов. Своевременно получить необходимые ресурсы. Организовать учет ресурсов.

- Проведение плановых мероприятий. Реализация намеченной программы действий.

- Оценка и контроль выполнения плана. Отчёт участников группы о ходе реализации проекта.

- Корректировка хода реализации проекта. Изменить план по итогам оценки и контроля плановых мероприятий.

- Оценка и контроль выполнения плана. Корректировка хода реализации проекта.

**Городское мероприятие «Галерея социальных проектов» (6 часов) - презентация проектов командой участников.**

**Итоговый мониторинг образовательных результатов (3 часа) – получение личного компетентностного профиля.**

## **Материально-техническое обеспечение Программы**

1. Лекционная аудитория для общих сборов со столами, стульями, компьютером, проектором, доской;
2. Компьютерный класс, подключенный к сети Интернет;
3. Учебный кабинет для работы в проектных группах;
4. Сканер, принтер, фотоаппарат, видеокамера;
5. Канцелярские принадлежности (ватманы, маркеры, стикеры, бумага, магниты);
6. Компьютерные программы для оформления презентаций.

### Список литературы:

1. Борзов С. «Как провести красивую и успешную презентацию».
2. Бой Дж. Лучшее пособие от ведущих мировых компаний по проектному менеджменту. М. АСТ; Астрель, 2007. 140 с.
3. Волков В.Г., Добренъков В.И. и др. Социология молодежи. Учебное пособие. Под. ред. проф. Ю.Г. Волкова. Ростов н/Д. Феникс. 2001. 576 с.
4. Дьюи Дж. Демократия и образование. Пер. с англ. М. Педагогика-Пресс. 2001. 384 с.
5. Карпенко О.М., Ламанов И.А. Молодежь в современном политическом процессе в России. М. Издательство СГУ. 2006. 560 с.
6. Колесникова И.А., Горчакова-Сибирская. Педагогическое проектирование. М. АСАДЕМА. 2005. 288 с.
7. Луков В. Социальное проектирование. М. 2003. 240 с.
8. Мэйхен М. Пособие по составлению заявок на гранты, 77 с.
9. Никсон Д. Кризис проекта: анализ ошибок и варианты выхода с минимальными и потерями. М. Эксмо. 2009. 256 с.
7. Политическая социология. Учебник для ВУЗов. Глава 12. Молодежные движения как форма гражданской инициативы. Под ред. Ж.Т. Тощенко. М. ЮНИТИ-ДАНА. 2002. 495 с.
8. Социальное проектирование. Формирование социального проектирования. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://society.polbu.ru/engineering\\_philosophy/ch38\\_38\\_i.html](http://society.polbu.ru/engineering_philosophy/ch38_38_i.html) (свободный).
9. Харрисон Ш. Связи с общественностью. Вводный курс. Пер. с англ. Под. ред. Г.Е. Алпатова. Спб. Издательский Дом «Нева»; М. ОЛМА-ПРЕСС. 2003. 368 с.
10. Ясвин В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. М. СМЫСЛ. 2001. 365 с.

**Первый модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Создание проекта»** – способность и стремление формулировать (замысливать и описывать) действия, которые при минимальных вложениях ведут с максимальной вероятностью к желаемым изменениям.

1. Формулировать актуальность проекта – анализ настоящего, прогноз естественного будущего, образ желаемого будущего.
2. Сформулировать цель проекта – одно конкретное действие, которое с наименьшими вложениями ведет к реализации желаемого будущего.
3. Сформулировать итоги (итоговые показатели) проекта – измеримые изменения, которые укажут на успешную реализацию цели проекта.
4. Сформулировать результаты (показатели результативности) проекта – фиксируемые изменения, которые укажут на приближение или наступление желаемого будущего, сформулированного в актуальности проекта.
5. Сформулировать план мероприятий – набор конкретных действий, направленных на достижение цели проекта, с указанием сроков, выполнения и необходимых ресурсов для каждого действия.
6. Зафиксировать результаты выполнения предыдущих пунктов в какой-либо форме описания проекта.

**Второй модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Продвижение проекта»** - способность и стремление привлекать ресурсы внешних субъектов для реализации проекта.

1. Сформулировать и зафиксировать перечень ресурсов, которых не хватает для реализации проекта.
2. Разработать способы привлечения ресурсов благополучателей проекта - субъектов, качество жизни которых улучшится, при наступлении желаемого будущего.
3. Разработать способы привлечения ресурсов потенциальных партнёров проекта - субъектов, заинтересованных в реализации проекта или его отдельных частей и готовых взять на себя ответственность за реализацию части проекта.
4. Разработать способы привлечения ресурсов потенциальных спонсоров

проекта - субъектов, готовых предоставить ресурсы на определенных льготных условиях.

5. Разработать способы привлечения ресурсов специфических для проекта субъектов - СМИ, общественность, целевые группы проекта, экспертные сообщества и т.д.

6. Реализовать разработанные способы привлечения ресурсов.

**Третий модуль направлен на формирование компетентностного образовательного результата «Реализация проекта» - способность и стремление эффективно реализовывать проект, представленный в какой-либо форме описания проекта.**

1. Изучить описание проекта, проверить наличие всех необходимых ресурсов.

2. Начать реализацию действий, указанных в плане мероприятий проекта.

3. Осуществлять текущий контроль и вносить изменения в проект по необходимости.

4. Остановить проект при наступлении желаемого будущего, описанного в актуальности проекта

5. Зафиксировать фактические итоги (итоговые показатели) проекта.

6. Осуществить мониторинг и зафиксировать фактические результаты (показатели результативности проекта).



По итогам освоения Программы ожидаются достижения следующих результатов:

*Уровень – «Ознакомительный»*

Сформированы умения:

- постановки актуальных проблем;
- прогнозирования желаемого результата, поиска и выбора эффективных способов его достижения;
- ставить цель, задачи и составлять план действий;
- подбирать ресурсы (материальные, кадровые, финансовые и т.п.).

*Уровень – «Базовый»*

Сформированы умения:

- постановки актуальных проблем;
- прогнозирования желаемого результата, поиска и выбора эффективных способов его достижения;
- грамотно ставить цели, задачи и составлять план действий;
- сформулировать и зафиксировать перечень ресурсов, которых не хватает для реализации проекта;
- разработать способы привлечения ресурсов и реализовать разработанные способы.

*Уровень – «Продвинутый»*

Сформированы умения:

- постановки актуальных проблем;
- прогнозирования желаемого результата, поиска и выбора эффективных способов его достижения;
- грамотно ставить цели, задачи и составлять план действий;
- сформулировать и зафиксировать перечень ресурсов, которых не хватает для реализации проекта;
- разработать способы привлечения ресурсов и реализовать разработанные способы;
- начать реализацию действий, указанных в плане мероприятий проекта;

- осуществлять текущий контроль и вносить изменения в проект;
- зафиксировать фактические итоги проекта;
- осуществить мониторинг и зафиксировать фактические результаты проекта.

*Промежуточный мониторинг образовательного результата* – коммуникативная компетентность (объектом оценки является устная презентация проекта)

Критерии оценки	Кол-во баллов	ФИО обучающегося						
Может самостоятельно донести свою мысль до других	3							
Может донести свою мысль до других только с помощью наводящих вопросов	2							
Не может донести мысль даже с помощью наводящих вопросов	1							
При общении обучающийся использовал подготовленные наглядные материалы	3							
При общении обучающийся частично использовал подготовленные наглядные материалы	2							
При общении обучающийся не использовал подготовленные наглядные материалы	1							
При ведении диалога обучающийся аргументировал свою позицию	3							
При ведении диалога обучающийся частично аргументировал свою позицию	2							
При ведении диалога обучающийся не смог аргументировать свою позицию	1							

Необходимое количество баллов для обучающихся: ознакомительного уровня – 4 балла; базового уровня – 6 баллов; продвинутого уровня – 8 баллов.

*Промежуточный мониторинг образовательного результата* – создание проекта

Критерии оценки	Кол-во баллов	ФИО обучающегося						
Актуальность избранной проблемы и ее социальная значимость								
Выбранная проблема является актуальной, и ее социальная значимость подтверждена	3							
Выбранная проблема является актуальной, но ее социальная значимость не подтверждена	2							
Выбранная проблема не является актуальной, ее социальная значимость не подтверждена	1							
Оригинальность решения проблемы								
Неординарное решение проблемы	3							
Решение проблемы с некоторыми элементами оригинальности	2							
Решение проблемы не новое	1							
Показатели результативности проекта								
В паспорте проекта описаны количественные (4шт) и качественные (2шт) результаты	3							
В паспорте проекта описаны количественные (2шт) и качественные (1шт) результаты	2							
В паспорте проекта описаны только количественные результаты	1							
План реализации проекта								
Разработан план реализации проекта с указанием дат и ответственных	3							
Разработан план реализации проекта с указанием дат	2							
Разработан частичный план реализации проекта	1							

Необходимое количество баллов для обучающихся: ознакомительного уровня – 6 баллов; базового уровня – 8 баллов; продвинутого уровня – 10 баллов.

*Промежуточный мониторинг образовательных результатов – продвижение проекта*

Критерии оценки	Кол-во баллов	ФИО обучающегося						
Перечень ресурсов								
В паспорте проекта составлен перечень необходимых ресурсов для реализации данного проекта	3							
В паспорте проекта не полный перечень необходимых ресурсов для реализации данного проекта	2							
В паспорте проекта отсутствует перечень необходимых ресурсов для реализации данного проекта	1							
Привлечение ресурсов для реализации проекта								
Обучающийся подписал 3 соглашения с потенциальными субъектами	3							
Обучающийся подписал 2 соглашения с потенциальными субъектами	2							
Обучающийся подписал 1 соглашение с потенциальным субъектом	1							
Способы привлечения ресурсов								
Обучающийся разработал и использовал 3 способа для привлечения потенциальных партнеров (раздаточный материал, участие в интерактиве, презентовал проект публично)	3							
Обучающийся разработал и использовал 2 способа для привлечения потенциальных партнеров (раздаточный материал, участвовал в интерактиве)	2							
Обучающийся разработал 1 способ для привлечения потенциальных партнеров (раздаточный материал)	1							

Необходимое количество баллов для обучающихся: базового уровня – 4 балла; продвинутого уровня – 7 баллов.

Приложение 4

## **Итоговый мониторинг «Испытай себя» проводимого в формате краевого компетентностного чемпионата «МетаЧемп»**

Итоговый мониторинг направлен на оценку уровня сформированности компетентностных образовательных результатов у обучающихся по программе социального проектирования.

Под компетентностным образовательным результатом (далее компетентность) понимается способность и стремление человека совершать определённые действия. В качестве технологии оценки компетентностей используется технология событийного мониторинга, в рамках которой выполнение заданий участниками возможно только при наличии способности и стремления действовать согласно базовому алгоритму действий по каждой компетентности.

**«Коммуникативная» компетентность** – способность и стремление достоверно передавать информацию другим людям.

1. Определить задачу коммуникации.
2. Определить, какие свои чувства, мысли, потребности нужно выразить, какие изменения в реализуемую и планируемую деятельность нужно внести.
3. Определить перечень речевых средств, которыми возможно решить эту задачу.
4. Выбрать наиболее эффективное речевое средство.
5. Применить выбранное средство.
6. Оценить степень достижения поставленной задачи коммуникации.

**«Создание проекта»** – способность и стремление формулировать (замысливать и описывать) действия, которые при минимальных вложениях ведут с максимальной вероятностью к желаемым изменениям.

1. Формулировать актуальность проекта – анализ настоящего, прогноз естественного будущего, образ желаемого будущего.
2. Сформулировать цель проекта – одно конкретное действие, которое с наименьшими вложениями ведет к реализации желаемого будущего.
3. Сформулировать итоги (итоговые показатели) проекта – измеримые изменения, которые укажут на успешную реализацию цели проекта.
4. Сформулировать результаты (показатели результативности) проекта – фиксируемые изменения, которые укажут на приближение или наступление желаемого будущего, сформулированного в актуальности проекта.
5. Сформулировать план мероприятий – набор конкретных действий, направленных на достижение цели проекта, с указанием сроков, выполнения и необходимых ресурсов для каждого действия.

6. Зафиксировать результаты выполнения предыдущих пунктов в какой-либо форме описания проекта.

**«Продвижение проекта»** - способность и стремление привлекать ресурсы внешних субъектов для реализации проекта.

1. Сформулировать и зафиксировать перечень ресурсов, которых не хватает для реализации проекта.

2. Разработать способы привлечения ресурсов благополучателей проекта - субъектов, качество жизни которых улучшится, при наступлении желаемого будущего.

3. Разработать способы привлечения ресурсов потенциальных партнёров проекта - субъектов, заинтересованных в реализации проекта или его отдельных частей и готовых взять на себя ответственность за реализацию части проекта.

4. Разработать способы привлечения ресурсов потенциальных спонсоров проекта - субъектов, готовых предоставить ресурсы на определенных льготных условиях.

5. Разработать способы привлечения ресурсов специфических для проекта субъектов - СМИ, общественность, целевые группы проекта, экспертные сообщества и т.д.

6. Реализовать разработанные способы привлечения ресурсов.

**«Реализация проекта»** - способность и стремление эффективно реализовывать проект, представленный в какой-либо форме описания проекта.

1. Изучить описание проекта, проверить наличие всех необходимых ресурсов.

2. Начать реализацию действий, указанных в плане мероприятий проекта.

3. Осуществлять текущий контроль и вносить изменения в проект по необходимости.

4. Остановить проект при наступлении желаемого будущего, описанного в актуальности проекта

5. Зафиксировать фактические итоги (итоговые показатели) проекта.

6. Осуществить мониторинг и зафиксировать фактические результаты (показатели результативности проекта).

**Пакет индивидуальных игротехнических заданий** на каждый *компетентностный образовательный результат*, состоящий из двух заданий, ответы на которые получаются в форме отчуждаемого (текста, рисунка, поста в социальной сети и т.д.) и деятельностного продукта (требует выполнение определенных действий в присутствии судьи).

## **Компетентность «Коммуникация»**

### **Задание**

#### **Круче меня только горы!**

##### **Вводная**

Коммуникативная компетентность – способность и стремление продуктивно взаимодействовать с людьми. Давай проверим, насколько у тебя это получается.

##### **Задание**

Собери подписи как можно большего числа участников (с указанием их имен, фамилий и номеров), которые согласны, что абсолютным победителем конкурса становишься именно ты.

Сдай лист с подписями – бланк ответа (оформленный по образцу) в Место приёма.

##### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

25 баллов – собрано более 20% подписей участников чемпионата.

50 баллов – собрано более 30% подписей участников чемпионата.

75 баллов – собрано более 50% подписей участников чемпионата.

100 баллов – собрано более 80% подписей участников чемпионата.



## **Задание**

### **Коммуникация – реальный опыт**

#### **Вводная**

Вроде, ты хотел проявить коммуникативную компетентность на чемпионате... Если хотел и применил что-то из техники коммуникации (или не хотел, но пришлось), то расскажи о своём опыте – может быть, твои находки пригодятся и другим людям в трудный момент?

#### **Задание**

Опиши реальный случай на чемпионате, когда тебе пришлось применить свою коммуникативную компетентность, ответив на следующие вопросы:

1. Как выглядела ситуация и что тебе предстояло сделать?
2. Кто был твоим собеседником?
3. Каким образом ты установил с ним контакт?
4. Какие вопросы ты ему задавал?
5. К чему привело это взаимодействие?

Сдай бланк ответа (оформленный по образцу) в Место приёма.

#### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – описано 2 пункта модели
- 50 баллов – описано 3 пункта модели.
- 75 баллов – описано 4 пункта модели.
- 100 баллов – описаны все пункты модели.

## Задание

### Супер- коммуникатор

#### Вводная

Самый быстрый способ проверить свою коммуникативную компетентность это попасть на Краевой компетентностный чемпионат «МетаЧемп». Там обитают воистину мастера коммуникации. Тебе предстоит встретиться с другими участниками чемпионата, которые претендуют на звание «Супер-коммуникатор».

#### Задание

Собери ещё пять человек с таким же символом на бейдже. Найдите судью № ....

Вам необходимо будет максимум за 3 минуты договориться о том, кто из вас лучше умеет общаться. Для этого вы должны разложить ваши бэйджики в порядке убывания: на первом месте бэйджик участника, который, отстоял свое право называться самым общительным и претендует на 100 баллов в коммуникативной компетентности., на последнем месте - тот из вас, кому общаться наиболее трудно. Задание считается выполненным, если на столе размещены все 6 бэйджиков и все участники согласны с распределением мест.

- Участникам запрещено трогать чужой бейдж
- Запрещено выкладывать два бейджа но одно место

#### Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – участник занял 5-6 место.
- 50 баллов – участник занял 3-4 место.
- 75 баллов – участник занял 2 место.
- 100 баллов – участник занял 1 место.

## **Задание**

### **Крокодил**

#### **Вводная**

Все в детстве играли в игру «Крокодил». Давай посмотрим, насколько доходчиво и грамотно ты умеешь объяснять понятия.

#### **Задание**

Для выполнения задания найди себе пару и пройдите к судье № 1903. Вам необходимо используя только жесты и мимику объяснить напарнику понятие, предложенное судьёй. На объяснение даётся 1 минута.

#### **Оценка**

Фиксируется судьёй по итогу выполнения задания:

50 баллов – участник угадал 1 понятие.

100 баллов – участник угадал 2 понятия.

## **Компетентность «Создание проекта»**

### **Задание**

#### **Проект на МетаЧемп**

#### **Вводная**

Чемпионат – это маленькая жизнь. И в этой жизни очень много ситуаций, которые могут быть решены в проектном подходе. А у тебя есть проект на МетаЧемп?

#### **Задание**

Выполни алгоритм компетентности «Создание проекта», описав свой личный проект на время этого Чемпионата.

#### **Оценка**

Фиксируется судьёй по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – выполнено 1-2 пункта алгоритма.
- 50 баллов – выполнено 3 пункта алгоритма.
- 75 баллов – выполнено 4-5 пунктов алгоритма.
- 100 баллов – выполнены все пункты алгоритма.

### **Задание**

## Проект на Жизнь

### Вводная

Для чего ты живешь? Какова твоя цель жизни? Как ты поймешь, что прожил жизнь классно? Хорошие же вопросы... А ответы на них у тебя есть?

Вообще проектировать можно не только вечеринку или нового робота, но и свою жизнь. Попробуй.

### Задание

Выполни алгоритм компетентности «Создание проекта», описав свою жизнь, как проект.

Сдай бланк ответа (оформленный по образцу) в Место приёма.

### Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – выполнено 1-2 пункта алгоритма.
- 50 баллов – выполнено 3 пункта алгоритма.
- 75 баллов – выполнено 4-5 пунктов алгоритма.
- 100 баллов – выполнены все пункты алгоритма.

## **Задание**

### **ПроектоГонки**

#### **Вводная**

Проектировщик должен быть не только умным, внимательным, креативным, красивым, сильным и здоровым, но ещё и быстрым. Речь идёт не о том, чтобы догонять страуса на Северном полюсе, а о том, чтобы очень быстро описывать происходящее вокруг в проектном зале и получать различные бонусы за счёт этого.

Для выявления самого быстрого проектировщика мы объявляем ПроектоГонки-2020.

#### **Задание**

Собери ещё трех человек с таким же символом на бейдже. Найдите судью № ...

Каждому из вас по очереди (по возрастанию ИНУ, начиная с меньшего) предстоит подойти к судье и вытащить билет, на котором будет написана какая-то из частей какого-то проекта, например, цель. У тебя будет минута на подготовку, а затем ты должен будешь за минуту рассказать весь этот проект по алгоритму компетенции «Создание проекта». Как только первый из вас начинает рассказывать, следующий берет билет и готовится. Как только время на рассказ заканчивается судья фиксирует количество пунктов алгоритма, которые вы успели рассказать.

#### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – выполнено 2 пункта алгоритма.
- 50 баллов – выполнено 3 пункта алгоритма.
- 75 баллов – выполнено 4 пункта алгоритма.
- 100 баллов – выполнены 5 пунктов алгоритма.

## **Задание**

### **ПППазл**

#### **Вводная**

Всё пропало!!! Великая скрижаль с последовательностью пунктов описания проекта сначала каким-то образом превратилась в несколько одинаковых скрижалей, а потом все они рассыпались на части! Ужас! Нужна твоя помощь!

#### **Задание**

Собери ещё трех человек. Каждый из вас должен быть готов за 1 минуту собрать из фрагментов с пунктами описания проекта последовательность фрагментов, соответствующую обратной последовательности пунктов алгоритма компетенции «Создание проекта».

#### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – правильно собраны 2 пункта алгоритма.
- 50 баллов – правильно собраны 3 пункта алгоритма.
- 75 баллов – правильно собраны 4 пункта алгоритма.
- 100 баллов – правильно собраны 5 пунктов алгоритма.

## Компетентность «Реализация проекта»

### Задание

#### Юный архитектор

##### Вводная

Ты живёшь в отдалённом северном посёлке. К юбилею посёлка необходимо отремонтировать 4 дома. Жители приняли участие в конкурсе социально-значимых проектов и выиграли грант на его реализацию. Тебе предложили принять участие в реализации.

##### Задание

Опиши свои действия по предложенным вопросам:

1. Вспомни какие проекты ты уже реализовал
2. С чего начинал реализацию
3. Что ты будешь делать если тебе чего-то не хватает для реализации проекта
4. Как будешь контролировать ход реализации проекта
5. Как поймешь, что цель проекта достигнута

Сдай бланк ответа (оформленный по образцу) в Место приёма.

##### Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – ответил на 1 и 2 вопрос.
- 50 баллов – ответил на первые 3 вопроса.
- 75 баллов – ответил на 1-4 вопрос.
- 100 баллов – ответил на все вопросы.

## **Задание**

### **Смешарики**

#### **Вводная**

У Кроша через месяц день рождения. Его друзья, Ньюша и Бараш, хотят приготовить ему сюрприз, чтобы это День рождения он запомнил на всю жизнь! Ты назначен ответственным за реализацию праздника. Тебе необходимо проявить все свои способности.

#### **Задание**

Опиши свои действия по предложенным вопросам:

1. Вспомни какие проекты ты уже реализовал
2. С чего начинал реализацию
3. Что ты будешь делать если тебе чего-то не хватает для реализации проекта
4. Как будешь контролировать ход реализации проекта
5. Как поймешь, что цель проекта достигнута

Сдай бланк (оформленный по образцу) в Место приема.

#### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – ответил на 1- 2 вопрос.
- 50 баллов – ответил на 1-3 вопросы.
- 75 баллов – ответил на 1-4 вопросы.
- 100 баллов – ответил на все вопросы.

## **Задание**



## **Добрых рук мастерство**

### **Вводная**

Ученики школы города Зеленогорска Красноярского края разработали социальный проект «Добрый город», но возможности реализовать у них нет. Этот проект значительно облегчит жизнь пенсионерам города. Помогите его реализовать.

### **Задание**

Найди судью 9002 ... и реализуй проект.

### **Оценка**

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – изучил проект, но не приступил к реализации.
- 50 баллов – изучил проект и проверил наличие ресурсов.
- 75 баллов – реализовал проект на 50%.
- 100 баллов – задание выполнено полностью.

### **Задание**

### Вводная

В нашей школе скопилось много оформленных конструкторских проектов, но опыта в реализации нет ни у кого. Если ты крутой реализатор проектов, приходи к нам!

### Задание

Посмотри на нижнюю часть твоего бейджа. Найди на нем символ под номером 1. Собери еще 3 человека с таким же символом на бейдже. Найдите судью 9002 выберите проект для реализации и реализуйте его. Время выполнения задание не более 10 минут.

### Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов – изучил проект, но не приступил к реализации.
- 50 баллов – изучил проект и проверил наличие ресурсов.
- 75 баллов – реализовал проект на 50%.
- 100 баллов – изучил и реализовал проект полностью.

## Компетентность «Продвижение проекта»

### Задание «Может сфотографироваться!»

#### Вводная

Ты вместе со своими друзьями написал проект по преобразованию автобусной остановки в стрит-арт объект.

#### Задание

Опиши действия команды по привлечению:

1. Жителей окрестных домов к реализации данного проекта.
2. Начальника ЖЭКа, директора магазина строительных материалов по привлечению их как партнёров в твоём проекте.
3. Спонсоров в твоём проекте.
4. Ресурсов специфических для проекта субъектов – СМИ, общественность и т.д.

Для привлечения ресурсов тебе необходимо:

1. Напиши рекламу для привлечения жителей окрестных домов к реализации данного проекта.
  2. Сочини речь для начальника ЖЭКа, директора магазина строительных материалов по привлечению их как партнёров в твоём проекте.
  3. Нарисуй эскиз автобусной остановки с логотипом одной из сотовой компании по привлечению их как спонсоров в твоём проекте.
  4. Сними 30 сек. ролик с рекламой проекта для местного телевидения.
- Сдать задание можно перейдя по ссылке

#### Оценка

«25%» - выполнил 1 пункт задания;

«50%» - выполнил 1 и 2 пункты задания;

«75%» - выполнил 1-3 пункты задания;

«100%» - выполнил все перечисленные пункты задания.

## **Задание**

### **«Что за город Зеленогорск?»**

#### **Вводная**

Ты с ребятами написал проект, который направлен на изучение истории г. Зеленогорска через игровую деятельность. Вы уже разработали демоверсию настольной игры, которую презентовали на городском форуме школьных проектов. И проектной командой готовы организовать городские соревнования.

#### **Задание**

Опиши действия команды согласно алгоритма КОРА.

#### **Оценка**

«25%» - зафиксировал не менее 5 ресурсов необходимых для реализации проекта;  
«50%» - зафиксировал не менее 5 ресурсов необходимых для реализации проекта и предложил по одному способу на привлечение благополучателей, партнёров и спонсоров проекта;

«75%» - зафиксировал не менее 5 ресурсов необходимых для реализации проекта и предложил по одному способу на привлечение благополучателей, партнёров, спонсоров и специфических для проекта субъектов;

«100%» - зафиксировал не менее 5 ресурсов необходимых для реализации проекта и предложил по одному способу на привлечение благополучателей, партнёров, специфических для проекта субъектов и три способа на привлечения спонсоров.

## **Задание**

### **«Ну-ка, все вместе...»**

#### **Вводная**

В нашем учреждении много креативных педагогов которые разработали множество крутых проектов. Проблема в том, что ресурсов на реализацию у учреждения совсем нет. Ты очень крутой фандрайзер, поэтому именно тебе предстоит помочь педагогам!

#### **Задание**

Собери команду из 3 человек, пройдите в кабинет № ... , выберите одно из мероприятий, предложите несколько способов по привлечению ресурсов на реализацию мероприятия и реализуйте один из них. Время на выполнение 10 минут.

#### **Оценка**

«25%» - зафиксировали перечень ресурсов необходимых для реализации мероприятия, предложили два способа по привлечению благополучателей и реализовали один из способов;

«50%» - зафиксировали перечень ресурсов необходимых для реализации мероприятия, предложили по два способа по привлечению благополучателей и потенциальных партнёров, и реализовали один из способов;

«75%» - зафиксировали перечень ресурсов необходимых для реализации мероприятия, предложили по два способа по привлечению благополучателей, потенциальных партнёров и спонсоров, и реализовали один из способов;

«100%» - зафиксировали перечень ресурсов необходимых для реализации мероприятия, предложили по два способа по привлечению благополучателей, потенциальных партнёров, спонсоров и специфических для мероприятия субъектов, и реализовали один из способов.

## **Задание**

### **Mirror «Provocator»**

#### **Вводная**

Ты молодой довольно перспективный инженер-дизайнер автомобилей, который занимается решением проблем выброса и расхода топлива.

Ты создал Startup по внедрению новых автомобилей отвечающим всем требованиям повышенной безопасности и экологичности. Такого автомобиля еще нет во всем мире! Тебе необходимо привлечь инвесторов, которые могли бы поддержать твой проект.

#### **Задание**

Выбери один из прототипов автомобиля, зафиксируй как можно больше вариантов продвижения проекта, выбери один из них и реализуй его. Время на выполнение 10 минут.

#### **Оценка**

«25%» - зафиксировал перечень ресурсов необходимых для реализации проекта и зафиксировал 5 способов их привлечения;

«50%» - зафиксировал перечень ресурсов необходимых для реализации проекта, зафиксировал 5 способов их привлечения и реализовал один из них;

«75%» - зафиксировал перечень ресурсов необходимых для реализации проекта, зафиксировал 8 способов их привлечения и реализовал один из них;

«100%» - зафиксировал перечень ресурсов необходимых для реализации проекта, зафиксировал 10 способов их привлечения и реализовал один из них;

По результату конкурса каждый участник получает личный компетентностный профиль, в котором обозначены результаты по каждой компетентности.

Для присвоения обучающему высокого уровня освоения программы ему необходимо по каждой компетентности набрать по 75 баллов.

Для присвоения обучающему базового уровня освоения программы ему необходимо набрать по:

- 75 баллов по компетентностям: коммуникативная и создание проекта;
- 25 баллов по компетентностям: продвижение и реализация проекта.

Для присвоения обучающему ознакомительного уровня освоения программы ему необходимо набрать по 25 баллов по компетентностям: коммуникация, создание и реализация проекта.

## **Договор о сетевой форме реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Патриот»**

г. Зеленогорск      «\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр «Витязь» имени Героя Советского Союза И.Н.Арсеньева, именуемое в дальнейшем «Организация № 1», в лице директора Тухбатуллина Радика Рифгатовича, действующей на основании Устава, и Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 176», именуемое в дальнейшем «Организация № 2», в лице директора Дресвянского Сергея Александровича, действующей на основании Устава, именуемые в дальнейшем «Стороны» заключили настоящий договор о нижеследующем:

### **1. Предмет договора**

1. Совместная реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Патриот» (далее – Образовательная программа) в сетевой форме.

Образовательная программа разработана Организацией № 1, утверждается и реализуется Сторонами совместно.

Настоящий Договор определяет структуру, принципы, общие правила отношений Сторон в соответствии ФЗ от 29.12.2012 г. «273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

### **2. Права и обязанности Сторон**

2.1. Стороны обязаны:

2.1.1. Выполнить свои обязательства для реализации Образовательной программы, указанные в пунктах 3.1. - 3.3. настоящего Договора.

2.1.2. Ознакомить обучающихся со своими уставами, с лицензиями на осуществление образовательной деятельности, другими документами, регламентирующими организацию и осуществление образовательной деятельности, права и обязанности, обучающихся при реализации Образовательной программы.

2.1.3. Создать обучающимся необходимые условия для освоения Образовательной программы.

2.1.4. Проявлять уважение к личности обучающихся, не допускать физического и психологического насилия.

2.1.5. Во время реализации Образовательной программы нести ответственность за жизнь и здоровье обучающихся, своевременно проводить инструктаж по технике безопасности.

2.1.6. Организовать регулярное посещение обучающимися занятий и мероприятий по Образовательной программе в соответствии с расписанием занятий.



2.1.7. Организации № 2 обеспечить координирование и контроль посещаемости обучающихся, участие обучающихся в мероприятиях в рамках реализации Образовательной программы.

2.2. Стороны имеют право:

2.2.1. Проводить мониторинг удовлетворенности родителей и педагогов результатами занятий, обучающихся по Образовательной программе, реализуемой в рамках настоящего Договора.

2.2.2. Обеспечивать при необходимости участие родителей в мероприятиях, открытых аттестационных занятиях, проводимых в рамках реализации Образовательной программы.

2.3. В рамках данного договора стороны могут утверждать локальные акты, регулирующие совместную деятельность.

### **3. Ответственность Сторон**

3.1. В случае неисполнения или ненадлежащего исполнения обязательств, Стороны несут ответственность в соответствии с законодательством Российской Федерации.

3.2. Стороны освобождаются от ответственности за частичное или полное неисполнение обязательств по Договору, если такое неисполнение является следствием обстоятельств непреодолимой силы (форс-мажорных обстоятельств): стихийных природных явлений (землетрясения, наводнения), войн, революций, ограничительных и запретительных актов государственных органов, непосредственно относящихся к выполнению настоящего Договора. Указанные обстоятельства должны возникнуть после заключения Договора, носить чрезвычайный, непредвиденный и непредотвратимый характер и не зависеть от воли Сторон.

3.3. О наступлении и прекращении вышеуказанных обстоятельств, Сторона, для которой создалась невозможность исполнения обязательств по настоящему Договору, должна немедленно известить другую Сторону в письменной форме, приложив соответствующие подтверждающие документы.

3.4. В случае наступления форс-мажорных обстоятельств, срок исполнения обязательств по Договору отодвигается соразмерно времени, в течение которого будут действовать такие обстоятельства и их последствия.

### **4. Финансовое обеспечение и условия реализации Образовательной программы**

4.1. Организация № 1 в рамках реализации Образовательной программы предоставляет ресурсы: помещения по адресу ул. Строителей 12а; материально-техническое и информационно-методическое обеспечение, в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14 и Образовательной программой.

Организует образовательный процесс, устанавливает режим и расписание модульных занятий.

Выплачивает за счет средств муниципального задания зарплату педагогическим работникам МБУ ДОЦ «Витязь», реализующим Образовательную программу в части учебно-тематических разделов, закрепленных за МБУ ДОЦ «Витязь», оплачивает приобретение расходных материалов для проведения модульных занятий.

Обеспечивает проведение мониторинга результативности реализации Образовательной программы.

4.2. Организация № 2 предоставляет ресурсы:

- помещения по адресу: ул. Парковая 40;

- материально-техническое и информационно-методическое обеспечение в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14 и Образовательной программой.

Обеспечивает образовательный процесс, устанавливает режим и расписание межмодульных занятий. Выплачивает за счет средств муниципального задания зарплату педагогическим работникам, реализующим Образовательную программу в части учебно-тематических разделов, закрепленных за МБОУ «СОШ № 176».

4.3. Организация № 1 по результатам освоения Образовательной программы и прохождения итоговой аттестации выдает обучающимся Сертификат об окончании обучения.

4.4. Образовательная программа нацелена на достижение новых образовательных результатов и предоставляет обучающимся следующие возможности:

- освоение универсальных способов деятельности, проявление готовности к саморазвитию, познавательной деятельности, развитие индивидуальных способностей.

- заинтересованным ребятам подать заявку: на участие в краевом конкурсе социальных инициатив «Мой край – моё дело», в региональный инфраструктурный проект «Территория-2020» на конкурс «Зеленогорск-2020», а также участие обучающихся в системном мероприятии «Школы Росатома» - образовательном событии «Школа проектов», проводимое в г. Железногорске.

## **5. Статус обучающихся**

5.1. Стороны реализуют Образовательную программу в отношении обучающихся, принятых в установленном законодательством порядке на обучение по ней в Организацию № 1.

В Организации № 1 обучающиеся являются обучающимися по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программесоциального проектирования «Патриот».

В Организации № 2 обучающиеся являются учащимися по образовательной программе среднего общего образования МБОУ «СОШ № 176».

5.2. Списочный состав обучающихся утверждается приказом Организации № 1 по согласованию с Организацией № 2 в начале текущего учебного года.

Возраст обучающихся: 9-15 лет, обучающиеся 3-9 классов МБОУ «СОШ №176» г.Зеленогорска Красноярского края.

## **6. Срок действия Договора**

6.1. Договор вступает в силу с момента его подписания.

6.2. Реализация Образовательной программы по настоящему Договору начинается с 01.09.2020 г. и заканчивается 31.05.2021 г.

6.3. Договор заключен Сторонами на 2020-2021 уч. год.

6.4. Договор может быть пролонгирован на следующий срок по соглашению Сторон при условии продолжения реализации Образовательной программы без изменения ее содержания.

## **7. Порядок изменения и прекращения Договора**

7.1. Условия, на которых заключен настоящий Договор, могут быть изменены по соглашению Сторон или по основаниям, предусмотренным законодательством Российской Федерации.

7.2. Настоящий Договор может быть прекращен по соглашению Сторон или по

основаниям, предусмотренным законодательством Российской Федерации.

7.3. Настоящий Договор составлен в 2-х экземплярах, имеющих одинаковую юридическую силу, по одному экземпляру для каждой из Сторон.

### 8. Реквизиты и подписи Сторон

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования центр  
«Витязь» имени Героя Советского Союза  
И.Н.Арсеньева  
(МБУ ДОЦ «Витязь»)

Адрес: 663690 Красноярский край,  
г. Зеленогорск,  
ул. Строителей 12а  
тел. (39169) 2-70-29, 2-68-79,  
факс: (39169) 2-70-29  
Реквизиты:  
ИНН2453007181  
КПП 245301001

Директор МБУ ДОЦ «Витязь»

---

Р.Р. Тухбатуллин

М.П.

Муниципальное бюджетное  
общеобразовательное учреждение «Средняя  
общеобразовательная школа № 176»  
(МБОУ «СОШ № 176»)

Адрес: 663690, Красноярский край,  
г. Зеленогорск,  
ул. Парковая 40  
Телефон (39169) 2-46-36  
факс 8(39169) 2-44-17  
Реквизиты:  
ИНН 2453003814  
КПП 245301001

Директор МБОУ «СОШ № 176»

---

С.А. Дресвянский

М.П.