

Инициация проекта в рамках обучения служением. Опыт Кубанского государственного университета

Спикер:

Чепелева Лада Металловна,

к. психол. н., доцент, заведующий кафедрой социальной работы, психологии и педагогики высшего образования, Почётный работник сферы образования РФ, координатор внедрения подхода «Обучение служением» в КубГУ

ФОРМАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПОДХОДА «ОБУЧЕНИЕ СЛУЖЕНИЕМ» В КУБГУ

Модуль 1

Специальная
дисциплина

Модуль 2

дисциплины,
реализующие
ОПК и ПК

Модуль 3

проектная и
другие виды
практик

Модуль 4

курсовые
работы и
ВКР

АНАЛИТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ЦИКЛЕ ВЫРАБОТКИ И РЕАЛИЗАЦИИ РЕШЕНИЯ



«СТАРТ» РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ: ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ

Анализ проблемной ситуации, требующей решения.
Обоснование проблемной ситуации, на решение которой направлен проект:

- актуализация проблемной ситуации (признание ее значимой)
- структурирование проблемной ситуации (выявление причин ее возникновения)
- приоритезация причин возникновения проблемной ситуации

Инструменты диагностики проблем

Исследовательские методы (опросные методы, «голос клиента», экспертные методы оценки)

Метод «5 Почему?»

Метод 5W1H

Диаграмма связей

Диаграмма Исикавы

Пирамида проблем

АНАЛИТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ на примере социальной задачи АНО «Профориентир Кубань»

Школьники 7-8 классов г. Краснодара не знают кем бы хотели быть, когда вырастут, рассчитывают на родительское решение.

1. Многие школьники, подростки 13-14 лет, не знают, а часто и не задумываются, кем бы хотели быть, когда вырастут, рассчитывают на родительское решение.

Шаг А.
Аналитическая записка с обоснованием актуальности, опираясь на доступные данные исследований, авторитетное мнение и т.д.

Шаг Б.
Исследование (в данном случае не проводилось)

2. Использование малоэффективных методов профориентационной работы с данной возрастной категорией.

3. Эффективные методы профориентации, способные донести информацию об особенностях различных профессий, способах и путях их получения, требованиях, предъявляемых к той или иной профессии, формирующие способность осознано сделать свой профессиональный выбор.

6. 1 рекомендации для родителей по поддержке осознанного выбора профессии детьми;
2. игра-квест «Открытие новых горизонтов»;
3. профориентационная ролевая настольная игра.

5. 1. Изучение родительских ожиданий, включение родителей в работу;
2. Создание эффективной индивидуальной системы профориентации;
3. Использование увлекательных для школьников форм профориентационной работы

4. Сравнение 2 и 3

Реальный мир

Системные представления

КОГДА НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ДЛЯ ДИАГНОСТИКИ ПРОБЛЕМ?



- ✓ проблемная ситуация имеет масштабный характер
- ✓ решение проблемы требует системных изменений
- ✓ изменения должны быть инновационными

Молодежная политика в Краснодарском крае: пример исследования



МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

14 фокус-групповых интервью с представителями молодежи на уровне муниципальных образований по системе бинарных сравнений

12 экспертных сессий с представителями институциональных структур, участвующих в выработке и реализации молодежной политики Краснодарского края

онлайн-анкетирование молодежи (объем выборки 1661 респондентов)

дескриптивный анализ статистических, социологических и цифровых данных о молодежной сфере

сетевой анализ цифровой среды молодежной политики Краснодарского края



ЧТО НЕОБХОДИМО СДЕЛАТЬ В СФЕРЕ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКО ГОКРАЯ?



Ключевые приоритеты развития молодежной политики

**Конструирование
смыслов в публичном
пространстве
молодежной
политики**

**Стратегическое
позиционирование
приоритетов
региональной
молодежной
политики**

**Переформатирование
существующих
мероприятий/
проектов
в сфере региональной
молодежной
политики под
потребности
молодежи**

Новые практики в молодежной политике

Создать систему мониторинга состояния, интересов и проблем молодежи на региональном и локальном уровнях

Формировать субъектную позицию молодежи через ее включение в форматы социальной активности на локальном уровне (решение проблем сообщества, экологическая проблематика, спорт и здоровый образ жизни)

Переходить от событийных практик к масштабным молодежным проектам

Изменить формат информационной молодежной политики (таргетирование с учетом дифференциации молодежной аудитории и ее потребностей)

МЕТОД «5 ПОЧЕМУ?»

- Шаг 1. Фиксация проблемы, которую необходимо решить путем устранения коренных причин.
- Шаг 2. Задаем вопрос «почему» необходимое количество раз, каждый раз стрелкой обозначая причинно-следственную связь.
- Шаг 3. При ответе на вопросы фиксируем «ветки» проблем.
- Шаг 4. Завершаем анализ «Почему?», когда каждую из выявленных мы сможем решить одним действием.

Правила «5 Почему?»:

- ✓ не искать «виновных»
- ✓ не возвращаться к предыдущим шагам
- ✓ визуализировать проблемы древовидной диаграммой

МЕТОД «5 ПОЧЕМУ?» НА ПРИМЕРЕ СОЦИАЛЬНОЙ ЗАДАЧИ АНО «ПРОФОРИЕНТИР КУБАНЬ»

Школьники 7-8 классов школ г. Краснодара не знают кем бы хотели быть, когда вырастут, рассчитывают на родительское решение (проблемная ситуация).

ПОЧЕМУ?

*Не привыкли сами принимать решение;
Не задумываются о будущем.*

ПОЧЕМУ?

*Гиперопека со стороны родителей;
Недостаточно знаний и понимания особенностей определенных профессий у школьников.*

ПОЧЕМУ?

Используются малоэффективные методы профориентационной работы с данной возрастной категорией.

ПОЧЕМУ?

Профориентационные программы построены без учета информации о родительских сценариях, которые оказывают большое влияние на профориентацию школьников, отсутствуют условия для конструктивного диалога между учащимися и их родителями;

Педагоги опираются на свой старый опыт без учета современной реальности;

Отсутствует эффективная индивидуальная система профориентации;

Формы профориентационной работы не интересны школьникам

ПОЧЕМУ?

- Отсутствие знания о потребностях родителей и детей в профориентационной сфере
- Преимущественно используются пассивные формы работы (лекции, встречи)

Команда проекта – особый способ взаимодействия людей в группе, позволяющий эффективно реализовывать их профессиональный, интеллектуальный и творческий потенциал в соответствии со стратегическими целями группы и целями проекта.

Особенности КОМАНДЫ проекта:

1. **Информация** (каждый член команды понимает, что происходит в команде, каковы стратегические и тактические цели и планы действий, в чем состоит его роль и какова система взаимодействия с другими членами команды, как распределяются продукты деятельности)
2. **Сопричастность** (каждый член команды ощущает себя «собственником» дела, ответственное отношение к своему делу, взаимозаменяемость и взаимопомощь)
3. **Взаимоотношения** (отношения строятся на принципах открытости, взаимного уважения, взаимной поддержки и т.д.).

НА КАКОМ ЭТАПЕ ФОРМИРУЕТСЯ КОМАНДА ПРОЕКТА?



ЗАЧЕМ ДИАГНОСТИРОВАТЬ РОЛИ?

Нет ролей «хороших»
или «плохих»

Подбирать команду в
соответствии с ролями

Определять
функционал члену
команды в
соответствии с его
ролью

ЗАДАЧИ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ



Содержательные – разработка проектной документации на всех этапах жизненного цикла: карточка/ паспорт проекта, план реализации проекта, документы, обеспечивающие проектную деятельность команды



Коммуникативные – согласование содержания и интересов участников, заказчиков, заинтересованных сторон, экспертов и преподавателей; организация внутренней и внешней коммуникации команды на всех этапах жизненного цикла проекта



Документационные – оформление проектной документации и результатов согласования интересов участников, заказчиков, заинтересованных сторон, экспертов и преподавателей



Презентационные – оформление промежуточных и итоговых результатов бережливых проектов и их представление целевым аудиториям

ПОИСК ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ

перспективная рефлексия
(размышления о предстоящей деятельности, планирование, прогнозирование).

Методы рефлексии:

Неоконченные предложения,

Метод Диснея,

Шесть шляп мышления (де Боно)

и т.д.



ПРИНЯТЫЕ ПРОЕКТНЫЕ РЕШЕНИЯ

1. Разработка рекомендаций для родителей по поддержке осознанного выбора профессии детьми на основе результатов исследования;

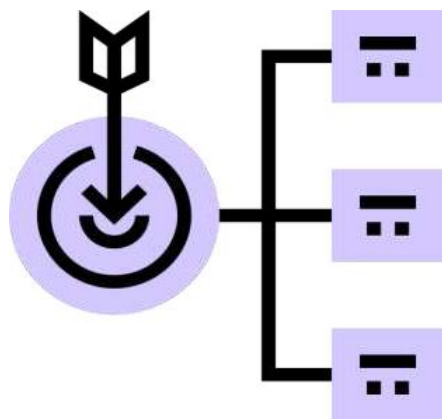
2. Разработка игры-квеста «Открытие новых горизонтов»

3. Создание профориентационной ролевой настольной игры «Навигатор профессий»

1 проблемная ситуация = 3 проектных решения = 3 проекта

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ ПРОЕКТА

Требования к цели проекта



достижима

конкретна

измерима

Пример постановки цели



Познакомить учащихся 7 и 8 классов 2-х школ г. Краснодара с особенностями актуальных и популярных профессий через включение их в профориентационную ролевую настольную игру в апреле - мае 2025 года.



Разработать профориентационную ролевую настольную игру

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ ПРОЕКТА

Пример постановки задач

1. Ознакомление с содержанием и особенностями популярных профессиональных специальностей современности.
2. Разработка комплекса упражнений, способствующих погружению школьников в особенности профессий, представленных в игре (8 сфер деятельности).
3. Сбор подобранного материала и оформление содержания и правил настольной игры.
4. Оформление игрового набора (игральное поле, карточки, фишки, стикерпаки). Эксплуатация профориентационной игры в 7 и 8 классах (в 2-х школах г. Краснодара).
5. Сбор и анализ обратной связи, коррекция недостатков игры.

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА (ROADMAP)

1 этап (04.12.2024 – 11.01.2025)

Подготовительный. Сбор данных о специфике различных профессиональных сфер деятельности. Анализ образов профессий в Интернет-поле (социальная значимость специальности, портрет специалиста данной сферы, престиж, стереотипы). Разработка и проведение опроса среди учащихся по вопросу имеющихся знаний и представлений о профессиях.

2 этап (11. 01.2025 – 11.02.2025)

Создание игры. Формирование содержания игры, разработка модели игрового набора, стикерпаков. Распечатка и сбор игрового набора.

3 этап (11.02.2025 – 20.03.2025)

Реализация проекта. Сбор команды волонтеров (модераторов) для помощи в процессе проведения игры. Оформление договора с образовательными учреждениями и классными коллективами о дате и времени проведения игры. Провести профориентационную игру в школах Краснодара среди учащихся 7 и 8 классов. Сбор обратной связи.

4 этап (20.03.2025 – 15.04.2025)

Подведение итогов. Корректировка модели настольной игры на основе отзывов участников игрового процесса. Разработка и проведение итогового опроса на выявление изменений понимания специфики различных специальностей.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (ПРИМЕР)

Создана настольная ролевая игра для профориентации учащихся в школах.

Проведено 4 профориентационные игры для обучающихся 7 и 8 классов в 2-х школах г. Краснодара.

Школьники информированы об особенностях различных профессий, способах и путях их получения, требованиях, предъявляемых к той или иной профессии.

Запущен процесс оценивания учащимися своих способностей и возможностей, прогнозирования необходимого уровня знаний для выбранного профессионального пути.

Конкретизированы выявленные в процессе игры проблемы, связанные с профориентацией школьников.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

УСПЕХОВ!!!