

Проектный замысел МБОУ «Кляповская ООШ»

**Курсив – внесенные изменения*

Общие данные

1.1. **Образовательная организация:** Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Кляповская основная общеобразовательная школа» Березовского МО

1.2. **Название номинации конкурса:** Инновационные образовательные практики формирования и развития компетенций командной работы и сотрудничества.

1.3. **Название проекта:** Проект «SuperTeam»: «Сетевые образовательные игры как средство развития командной онлайн коммуникации»

1.4. **ФИО, должность руководителя проекта, контактные данные руководителя проекта (номер телефона, e-mail):** Ольга Вячеславовна Зернина, учитель русского языка и литературы, заместитель директора во методической работе, 89197012917, klyarovo@mail.ru

1.5. **Участники проекта, включая представителей научного сообщества, методистов:**

Дурмашева Валентина Максимовна, методист, 89082703040, val2479105@ya.ru

Деменева Екатерина Сергеевна, директор, учитель математики, 89028069112, klyarovo@mail.ru

Терентьева Любовь Викторовна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, учитель химии и биологии, 89504558169, Terentevalv@yandex.ru

Грачёва Лена Айратовна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, учитель немецкого языка, 89082610118, klyarovo@mail.ru

1.6. Краткая аннотация проекта (не более 1/3 стр.).

2. Содержание проектного замысла

2.1. **Проявления проблемной ситуации в собственной реальной педагогической деятельности участников конкурса (что не устраивает в образовательном процессе и его результатах, что хотелось бы преодолеть: «я делаю, а у меня не получается»).**

В течение 5 лет в школах муниципалитета проводятся метапредметные олимпиады, конкурсы, практики. Школьные команды образовательных организаций, заявленные в данном проекте, активно участвуют в метапредметном испытании «Учебное сотрудничество». Эксперты фиксируют эффективную коммуникацию в команде, где представлены учащиеся одного учреждения, но наблюдают ситуацию затруднения в

выстраивании командной коммуникации подростков в «сборной» команде (учащиеся из разных школ). Опыт проведения практик сотрудничества в разновозрастной команде школьников также показывает затруднения в выстраивании коммуникации у школьников 5-9 классов одного ОУ. Практика проведения онлайн-испытаний показала еще и низкий уровень школьников при работе в информационной среде. В связи с этим у школьников снижается мотивация к командному взаимодействию.

2.2. Проблемный анализ ситуации (1-2 стр.), включающий

- описание форм работы, основных педагогических подходов и технологий, которые уже реализуются в школе по заявленному направлению (т.е. культурные образовательные традиции);
- описание предшествующего опыта решения проблем в выбранном направлении (если были) и их результатов;

В школах, участниках проекта, выстроена работа по развитию метапредметных умений школьников, в том числе в направлении «Учебное сотрудничество»:

- ежегодные метапредметные олимпиады институционального и муниципального уровня (Учащиеся Кляповской школы в течение 2-х последних лет являются призерами и победителями краевой метапредметной олимпиады в направлениях «Публичное выступление», «Интерпретация текста»);
- реализация курсов внеурочной деятельности в формате метапредметных практик, в т.ч. учебное сотрудничество (Дни VNEурочки в технологии «Вертушка» для разновозрастных групп школьников);
- метапредметные недели;
- муниципальный метапредметный десант (выезды школьных команд педагогов, экспертов для проведения метапредметных практик по запросу ОУ);
- работа в рамках краевой сетевой площадки по апробации новой редакции ФГОС НОО «Современные образовательные технологии как средство развития коммуникативных умений школьников», деятельность в статусе муниципальной опытно-педагогической площадки по аналогичной теме (2018-2020 гг.).

Все вышеперечисленные практики по результатам внешнего мониторинга метапредметных результатов показали положительную динамику развития коммуникативных умений школьников 6-8 классов с 37, 1% до 67%. Однако период дистанционного обучения поставил новую задачу: взаимодействие ребят в режиме онлайн. Для малочисленной сельской школы

с дефицитным социокультурным окружением актуально взаимодействие школьников со сверстниками других территорий в онлайн среде.

2.3. Проблема, на решение которой направлен проектный замысел (1-2 предложения).

Учащиеся 7-8 классов сельских школ испытывают затруднения в эффективной командной коммуникации в среде малознакомых сверстников, в том числе в онлайн среде.

2.4. Описание основных подходов по решению данной проблемы, существующих в науке и практике (1-2 стр.).

«Командообразование» или тимбилдинг — английское слово, состоит из двух корней “team”, то есть «команда», и “building”, означающее «построение, создание». В буквальном переводе teambuilding значит «создание команды».

Идея командных методов работы была заимствована из мира спорта и стала активно внедряться в практику менеджмента в 60-70 годы XX века. В настоящее время тимбилдинг представляет собой одну из перспективных моделей корпоративного менеджмента, обеспечивающих полноценное развитие компании, и является одним из наиболее эффективных инструментов управления персоналом. Командное строительство направлено на создание групп равноправных специалистов различной специализации, сообща несущих ответственность за результаты своей деятельности и на равной основе осуществляющих разделение труда в команде.

Теория ролей Мередита Белбина

С середины 60-х годов XX века психолог Мередит Белбин разрабатывал систему подбора и создания эффективных команд, когда люди со своими достоинствами и недостатками вместе составляли единую сильную команду. Ему принадлежит идея ролевого распределения обязанностей. Он выделил девять базовых ролей. Ролевое распределение повышает результативность работы команды. Идеальных людей не существует, однако некоторые качества идеально подходят для решения конкретных задач. Идеальная команда - это баланс между интеллектуальной деятельностью, умением выстраивать коммуникацию и действовать. Соответственно, роли распределяются между этими тремя сферами.

- Интеллект: специалист, аналитик, генератор идей.
- Коммуникация: исследователь, душа команды, координатор.
- Действие: педант, исполнитель, мотиватор.

Ученый разработал психометрические тесты, которые позволяют оценить возможный вклад в работу команды. Их используют и сегодня при формировании команды управленцев старшего и среднего звена. Эту

концепцию активно используют HR-специалисты, бизнес-консультанты, организаторы тимбилдинга.

Разработчики проекта учитывают возможность оценки индивидуального вклада для достижения командного результата, получения продукта.

***Антон Семенович Макаренко** внес большой вклад в развитие педагогики созданием своей теории о коллективе, которая приобрела большую популярность и гласность, и остается одной из ведущих по сей день.*

Под коллективом А.С. Макаренко понимал не случайное скопление людей, а объединение их для достижения общих целей в общем труде — объединение, сплоченное определенной системой полномочий и ответственности, общей идеей. Также педагог подчеркивал, что коллектив - часть общества «через коллектив каждый его член входит в общество».

Но одной из главных и выдающихся заслуг Антона Семеновича Макаренко - выявление этапов развития коллектива.

Этапы развития коллектива:

1-й этап – становление коллектива. Он заключается в том, что педагог объединяет группу, класс, кружок в коллектив, т.е. социально-психологическую общность, в которой отношение учеников определяется характером их совместной деятельности, ее целями и задачами. Организатор коллектива – педагог, от которого исходят все требования.

2-й этап – усиление влияния актива. Актив не только выполняет требования педагога, но и сам их предъявляет к членам коллектива, исходя из того, что приносит пользу, а что вред коллективу. Коллектив на 2-м этапе развития выступает как целостная система, в которой начинают действовать механизмы самоорганизации и саморегуляции. Коллектив здесь выступает как инструмент целенаправленного воспитания определенных качеств личности.

3-й этап и последующие этапы – расцвет коллектива. Уровень и характер требований – более высокие требования к себе, чем к своим товарищам – свидетельствует об уже достигнутом уровне воспитанности, устойчивости взглядов, суждений. Если коллектив дошел до этого этапа развития, то он формирует целостную, нравственную личность. Основные признаки коллектива – общий опыт, одинаковые оценки событий.

Между этапами развития коллектива в реальной жизни не наблюдается четкого деления на этапы, а каждый последующий этап не сменяет предыдущий, но добавляется к нему.

Концепция FSNP Брюса Тукмана

Брюс Тукман разработал концепцию развития команды на пути к высоким результатам. Его исследования показали, что каждая команда проходит четыре основных этапа:

- Формирование. Подразумевает подбор людей на исполнение той или иной роли в команде.
- Шторм. Этап конфликтов, когда нет единого видения курса к цели и методов ее достижения.
- Нормализация. Появляется сплоченность коллектива и страх прекращения существования группы из-за нововведений.
- Результаты. Каждый член группы может работать самостоятельно для достижения общей цели.

Это учение лежит в основе теории командообразования. Понимание, на каком этапе развития “застряла” команда, позволяет подобрать оптимальные методы для ее перехода на новый этап развития, нивелировать опасности каждого из этапов, приблизить группу к этапу достижения результатов.

Проблему «Учебного сотрудничества» («Командной работы») прорабатывают преподаватели АНО ДПО «Сетевой институт ПрЭСТО г. Перми.

Руководитель направления «Учебное сотрудничество» Губайдуллин Радик Азгамович, старший преподаватель кафедры образовательных технологий высшей школы РИНО ПГНИУ.

Сотрудничество – это способность осуществлять совместную деятельность (трудиться совместно). Сотрудничество позволяет людям решать задачи, превышающие по масштабу затрат, сложности, трудоемкости возможности одного индивида. Именно на способности человека сотрудничать основан производственно-экономический принцип разделения труда. Этот принцип позволяет человеку достигать наивысшей компетенции и мастерства в узких вопросах, а за счет объединения усилий профессионалов в разных вопросах группе достигать наибольшего качества при создании интегрального продукта деятельности. **Вообще умение сотрудничать можно считать базовой социальной компетенцией человека.**

Разработчики данного проекта – ученики «школы» Р.А. Габайдуллина «Учебное сотрудничество» ("Командная работа"). Поэтому мы придерживаемся данной теории развития командной работы по этапам:

Формирование группы

Поиск и принятие группового решения

Предъявление решения группы

Рефлексия деятельности

2.5. Обозначение подхода(-ов) или способа(-ов) деятельности, которыми предполагается решить поставленную проблему, обоснование выбора (0,5-1 стр.).

Проект предполагает развитие командной коммуникации через внедрение во внеурочное время новой формы командного взаимодействия – **игрового квиза**. **Квиз** - это современный, интересный и удобный способ взаимодействия с аудиторией, который часто используют для развлечения или обучения.

Целевая аудитория: подростки 12-15 лет школ муниципалитета.

В ходе реализации проекта будут проведены:

- ☐ командные онлайн квизы "КвиЗим" различной тематики (межпредметные, тематические, «мозгобойни», «мозгокачки»);
- ☐ разработаны онлайн квизы (разработка/прохождение школьниками квизов с помощью конструкторов: Marquiz, Envybox, LPmotor (mottor), Enquiz, FormDesigner).

Кроме того, как образовательный эффект, внутри методической сети произойдет наращивание компетенций командной работы у педагогов, работающих в проекте через собственное участие/ «проживание» заявленных практик (практики отрабатываются сначала с педагогами).

Проектный офис.

На этапе проектирования в работу проектного офиса войдут сопроектанты из числа школьников, занимающих **активную позицию**, и классных руководителей 7-8 классов школ сети. В проектном офисе проектанты и сопроектанты обсуждают модель игр-квизов, их тематизм, критерии оценки командной коммуникации, сроки проведения, проектируют техническое задание и др. организационные вопросы.

Семинар классных руководителей.

Стартап проекта произойдет на установочном семинаре Студии классных руководителей 30 сентября 2021 года, где будет обсуждаться проектный замысел, а также проведен педагогический квиз для «прочувствования» модели игры, понимания развития заявленных компетенций командной коммуникации, работы в режиме офлайн\онлайн. Также на данном семинаре предъявляем для обсуждения техническое задание для созданных проектных групп (классные руководители + школьники из разных школ): разработка и проведение квизов для возрастной категории 7-8 классы) в период до 1 декабря 2021 года (2-3 квиза) в онлайн формате. Как эффект - обновление деятельности классных руководителей через освоение нового формата игры (квизы), включение данного формата в план работы классных руководителей, в модуль «Классное руководство» рабочей программы воспитания.

Для проведения онлайн квизов будут образованы смешанные команды учащихся из разных школ округа: школьники столкнутся с внештатной ситуацией и будут работать в непривычных для них условиях. Состав команд не меняется в течение 3-4-х игр, что позволит отследить уровень и качество коммуникации. В команде идет распределение ролей, определяется сменный лидер. Именно сменному лидеру отводится роль «начинателя» коммуникации. Сменный лидер получит возможность наращивать умения в выстраивании эффективной онлайн коммуникации: сделать групповую встречу максимально плодотворной и помочь достичь членам команды поставленных целей наиболее успешно, в позитивной «легкой» атмосфере.

Для отслеживания результатов коммуникации за командами игроков будут закреплены **педагоги-эксперты**, фиксирующие деятельность каждого игрока и команды в целом по экспертному листу. После завершения игры эксперт проводит групповую рефлекссию, а модератор всей игры – общую рефлекссию. Критерии оценивания деятельности команд педагоги-эксперты обсуждают на проектном офисе.

Состав команд школьников на каждой игре будет **постоянным**. Планируется расширение сети участников за счет привлечения команды школьников 6 класса гимназии №33 г. Перми (стажер Люция Рифовна Мутагарова.)

В конечном итоге, победителем игры становится команда, получившая максимальное количество баллов за игру, а значит и сумевшая организовать продуктивную коммуникацию.

Таким образом, будет решаться задача:

развитие командной онлайн коммуникации у школьников.

Перспектива: организация окружного Чемпионата интеллектуальных командных игр. Возможно подключение в команды школьников/педагогов-тренеров, обладающих коммуникативной компетенцией.

2.6. Инновационная образовательная практика или серия практик, являющихся средством решения проблемы, ее(их) содержание, время реализации, категория и кол-во участников, методы/приемы реализации, примерная программа (до 5 стр.).

	Практика	Содержание	Время реализации	Категория и количество участников	методы/приемы реализации
1	Командная квиз-игра для	Практическая работа на	30 сентября	Классные руководители	Онлайн-игра

	педагогов «SuperTeam»	платформе ZOOM: работа в сессионных залах, совместный доступ к онлайн-доске и др.+содержате льный блок для кл.рук.	2021 г.	основной школы	
2	Разработка тематических командных квизов для школьников	3-4 квиза	Первая декада октября 2021 г.	Кл.рук+активн ые школьники	практикум
3	Командные квиз-игры для школьников «SuperTeam»	Практическая работа на платформе ZOOM: работа в сессионных залах, совместный доступ к онлайн- доске+тематич еское содержание+ко мандная рефлексия	Октябрь- ноябрь 2021 г. - 4	Школьники 7- 8 классов	Командная онлайн-игра

1.7. Краткий план реализации проектного замысла.

	Содержание деятельности	Сроки\ответственный	Продукт деятельности
1	Заседание проектного офиса	24 сентября 2021 г.	Модель игры, ТЗ, критерии оценки
		22 октября 2021 г.	Корректировка

			деятельности
		30 ноября 2021	Рефлексия деятельности
2	Студия классного руководителя	30 сентября 2021 г.	Рефлексия пройденного квиза; презентация проекта; Изменения в ТЗ
3	Создание проектных групп для разработки квизов и их проведения	1-2 октября 2021 года	Созданная группа в ВК; Заполненная Google-таблица (матрица)
4	Разработка игр-квизов	4-10 октября 2021 г.	Сценарии игр-квизов
5	Проведение серии квизов	11 октября – 28 ноября 2021 г.	Заполненные оценочные листы; рефлексия участников игры
6	Рефлексивный полилог	30 ноября 2021 г.	Анализ «приращения» умений у школьников и педагогов

1.8. Ожидаемый образовательный результат(ы) проекта (изменения в детях, в педагогах).

Предполагается формирование и развитие следующих компетенций командной деятельности:

- Формирование группы
- Поиск и принятие группового решения
- Предъявление решения группы
- Рефлексия деятельности

- Умение работать в виртуальной команде, освоение сетевых виртуальных игр.

Компетенции эффективной онлайн коммуникации:

- умение сохранять позитивный настрой при работе в группе;
- умение концентрироваться на поставленных целях (не дать обсуждениям «уйти в сторону» и при этом добиться того, чтобы все участники команды понимали и вникали в суть происходящего).

Компетенции лидера в командной онлайн коммуникации:

- умение привести членов команды к результату, помочь им достичь намеченной цели и сделать сам процесс наиболее продуктивным.
- умение удерживать интерес к происходящему всех членов команды (уметь задавать «правильные» вопросы, которые вернут человека в нужное русло).
- умение выполнять процедуры чек-ин и чек-аут.
- умение грамотно распределять роли между участниками онлайн коммуникации.
- умение помочь команде настроиться «на одну волну».

2.9. Перечень ожидаемых отчетных продуктов реализации проекта:

- Сценарии квизов в офлайн формате – 3-4;
- виртуальные квизы – 3-4 (ссылки на квизы);
- курс внеурочной деятельности "КвиZим" (разработка игр и их прохождение);
- экспертные листы оценки командной коммуникации.