

Проектный замысел МБОУ «Кляповская ООШ»

Общие данные

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

1.2. **Название проекта:** Проект «SuperTeam»: «Сетевые образовательные игры как средство развития командной оффлайн и виртуальной коммуникации»

1.3. **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

1.4. **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

Шеромова Светлана Александровна, заместитель директора по методической работе, учитель немецкого языка, 89678794508, scheromowa2020@yandex.ru

1.5. Краткая аннотация проекта.

Проект направлен на развитие умения продуктивно работать в онлайн команде малознакомых сверстников. Данное умение позволяют развивать командные оффлайн и виртуальные игры-квизы. Проект предполагает реализацию следующих практик во внеурочное время для подростков 12-15 лет школ муниципалитета.

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 учебного 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.

Одновременно мы констатируем факт недостаточной информационно-технологической компетенции педагогов, затруднения в онлайн коммуникации. Например, при работе на платформе ZOOM педагоги не умеют создавать сессионные залы, использовать реакции, а также продуктивно коммуницировать в онлайн пространстве.

2.2. Проблемный анализ ситуации (1-1,5 стр.), включающий

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.

Педагоги округа в течение 5-ти лет участвовали в метапредметной педагогической олимпиаде в разных конкурсах, включались в апробационную деятельность на уровне края, наращивали метаумения в вышеперечисленных практиках. Однако остается дефицит умений в области онлайн коммуникации.

Проект направлен на учащихся 7-8 классов и классных руководителей, испытывающих потребность в наращивании коммуникативных компетенций.

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.

Педагоги (классные руководители) испытывают затруднения в профессиональной онлайн коммуникации, в т.ч. в технических вопросах.

2.4. Описание основных подходов (культурных традиций) 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 лидерства в тимбилдинге

Команда без лидера не может быть эффективной. Поэтому многие психологи изучали проблему лидерства, которые сегодня активно используются при диагностике коллектива и в тимбилдинге. Важную роль для развития этого

аспекта тимбилдинга сыграли идеи Дж. Эдейра о возможности развития лидерских качеств и Ф. Фидлера о ситуационном лидерстве.

Типология личности Майер Бриггс (МВТИ)

Майер Бриггс разработала типологию личностей, которая выделяет 16 типов личности. Такая классификация показывает, что существуют личности-антагонисты. Теория же тимбилдинга учит, как достигать наибольшей эффективности работы команды за счет грамотного использования полярных различий людей в команде.

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 культурной традиции (традиций) в рамках которой предполагается решить поставленную проблему, обоснование выбора (0,5-1 стр.)

В культурной традиции проведения квизов можно выделить несколько групп: образовательные, развлекательные и маркетинговые.

Образовательные квизы используются как способ освежить базовые знания или закрепить новую тему. Но самым популярным же вариантом является - тест по проверке знаний.

Развлекательные квизы - это в формат тестов, опросов, конкурсов. Их цели могут быть разными - провести социологические исследования, поддержать и повысить лояльность к проекту (развлечь), привлечь внимание аудитории и увеличить трафик. Наиболее популярными являются психологические тесты и опросы по типу "Какие комедии вам нравятся?".

Маркетинговый квиз - это интерактивный онлайн инструмент, который используют интернет-маркетологи и владельцы бизнеса.

Изучив культурный опыт по внедрению командных квизов, мы поняли, что данная форма вызывает эмоциональный отклик у подростков, активно используется в офлайн формате. В условиях ограничительных мер, ограниченной социальной среды для коммуникации сельских подростков, актуальным становится онлайн формат. Данный формат, на наш взгляд, укладывается в логику учебного сотрудничества (метапредметная школа ПрЭСТО).

2.6. Проектный замысел, включающий в себя основную идею преодоления проблемы или средство решения проблемы, время реализации, категория и кол-во участников, методы/приемы реализации (что будете делать? в каких формах?)

Проект предполагает внедрение во внеурочное время новую форму командного взаимодействия – **игровой квиз**. 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 (50 чел.);
- классные руководители 7-8 классов – 6 человек.

В ходе реализации проекта будут проведены:

- командные офлайн и 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).

Предполагается выделение команд школьников, обладающих коммуникативной компетенцией, способных организовать командную коммуникацию со сверстниками других школ округа для проведения командных офлайн и виртуальных квизов.

Кроме того, 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.

Во время проведения онлайн квизов участники игры будут работать в сессионных залах смешанными командами школьников из разных школ. В команде идет распределение ролей, определяется сменный лидер.

Для отслеживания результатов коммуникации за командами игроков будут закреплены наблюдатели, фиксирующие деятельность каждого игрока и команды в целом по экспертному листу. После завершения игры наблюдатель проводит групповую рефлекссию, а модератор всей игры – общую рефлекссию.

Состав команд школьников на каждой игре будет меняться (тусоваться). Лидером команды становится другой школьник.

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

Таким образом, будут решаться 2 задачи:

1. развитие командной онлайн коммуникации у школьников.
2. развитие командной онлайн коммуникации, умений работать в онлайн среде у педагогов.

	Практика	Содержание	Время реализации	Категория и количество участников	методы/приемы реализации
1	Командная квиз-игра для педагогов «SuperTeam»	Практическая работа на платформе ZOOM: работа в сессионных залах, совместный доступ к онлайн-доске и др.+содержательный блок для кл.рук.	30 сентября 2021 г.	Классные руководители основной школы	Онлайн-игра
2	Разработка тематических командных квизов для	3-4 квиза	Первая декада октября 2021 г.	Кл.рук+активные школьники	практикум

	школьников				
3	Командные квиз-игры для школьников «SuperTeam»	Практическая работа на платформе ZOOM: работа в сессионных залах, совместный доступ к онлайн-доске+тематическое содержание+командная рефлексия	Октябрь-декабрь 2021 г. - 4	Школьники 7-8 классов	Командная онлайн-игра

2.7. 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
		17 декабря 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 – 13 декабря 2021 г.	Заполненные оценочные листы; рефлексия участников игры
6	Рефлексивный полилог	16 декабря 2021 г.	Анализ «приращения» умений у школьников и педагогов

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

Предполагается формирование и развитие следующих компетенций командной деятельности:

Компетенции	Школьники	Педагоги
Формирование группы	Создавать, исполнять и корректировать регламенты коммуникации	
	Умение работать на онлайн платформе ZOOM в сессионных залах.	
	Умение работать в виртуальной команде, освоение сетевых виртуальных игр.	
Поиск и принятие группового решения	Умение генерировать, обсуждать, корректировать идеи, решения.	
Предъявление решения группы	Способность аргументированно предъявить решение.	
Рефлексия деятельности	Умения оценивать собственные эмоции и действия и других членов команды.	

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 "КвиЗим" (разработка игр и их прохождение).