

Занятие №4

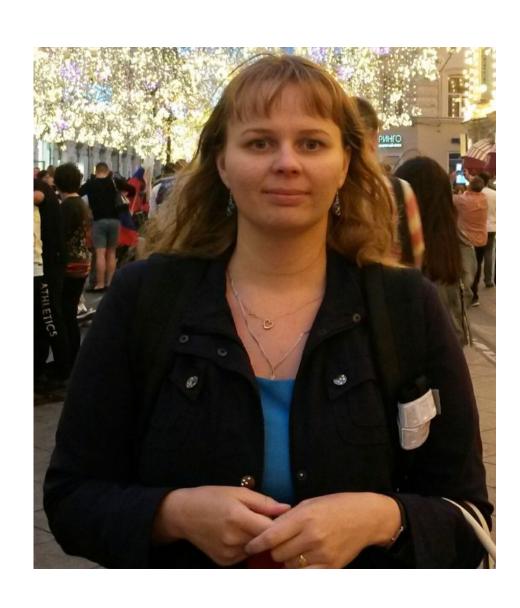
Проблемы и задачи. Методы поиска и выбор темы проекта.



Преподаватель

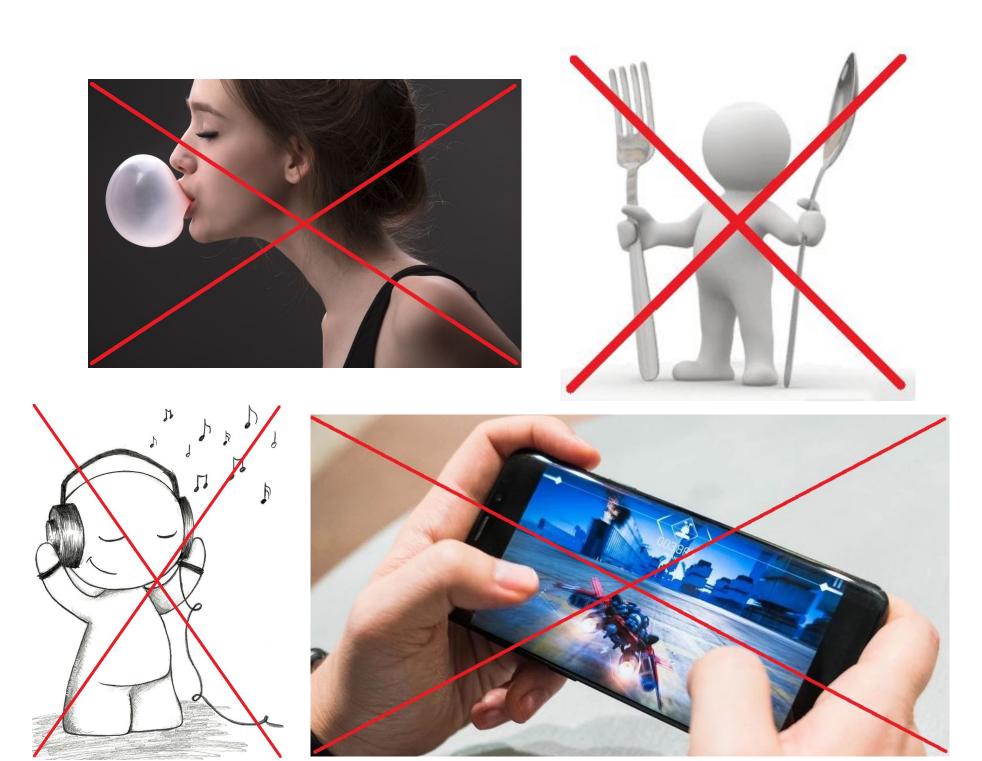
Некипелова Анастасия Николаевна

- ★ преподаватель математики и курса «Введение в предпринимательскую деятельность»
- ★ работала в Сбербанке программистом
- ★ работала тестировщиком ПО
- ★ сотрудничала с ФРИИ



Правила работы на занятии







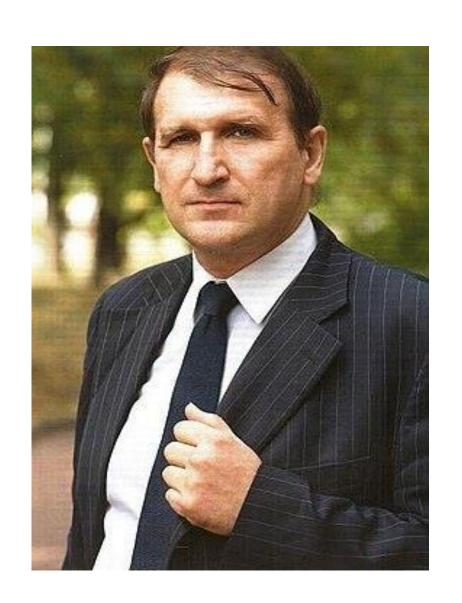
Проект – это черновик будущего.

(Жюль Ренар)



Что такое проблема?

"Разрыв в деятельности, не позволяющий осуществить жизненно важные функции в обществе"



Ю.В.Громыко Метапредмет "Проблема"

Проблема и проектная деятельность

Проект — это не текст и не презентация на выходе. Проект заканчивается чем-то, что реально создает преобразование.

Проект — это механизм развития общества.

РАЗВИТИЕ ОБЩЕСТВА



Заповеди проектной деятельности

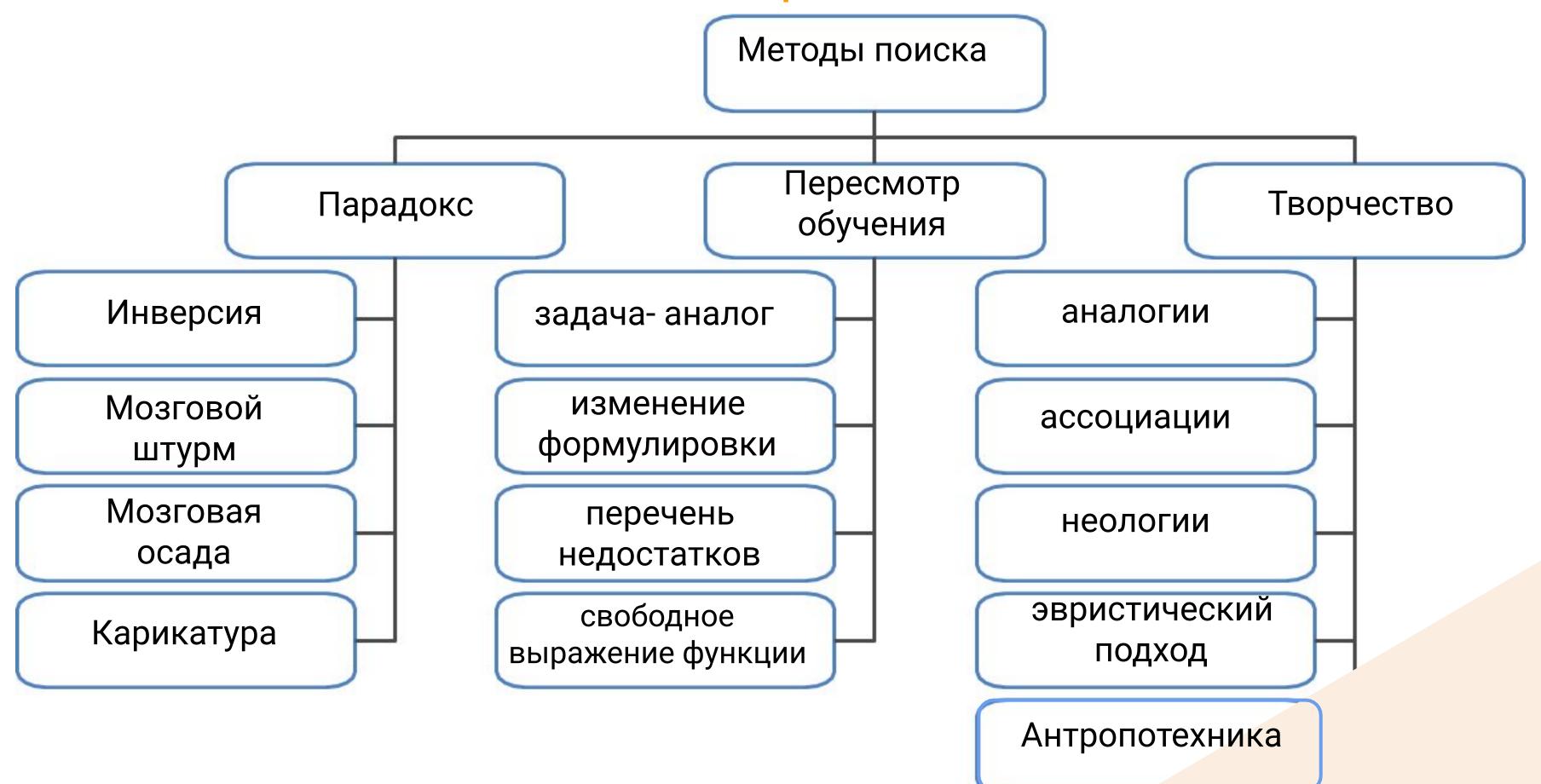
- >Делай то, что необходимо экономике
- >Делай то, что необходимо людям и экономике



- >Делай то, чего еще нет
- Делай необычную форму обычному содержанию
- > Модифицируй то, что пользуется спросом



Поиск инициативы. Методы креативного поиска



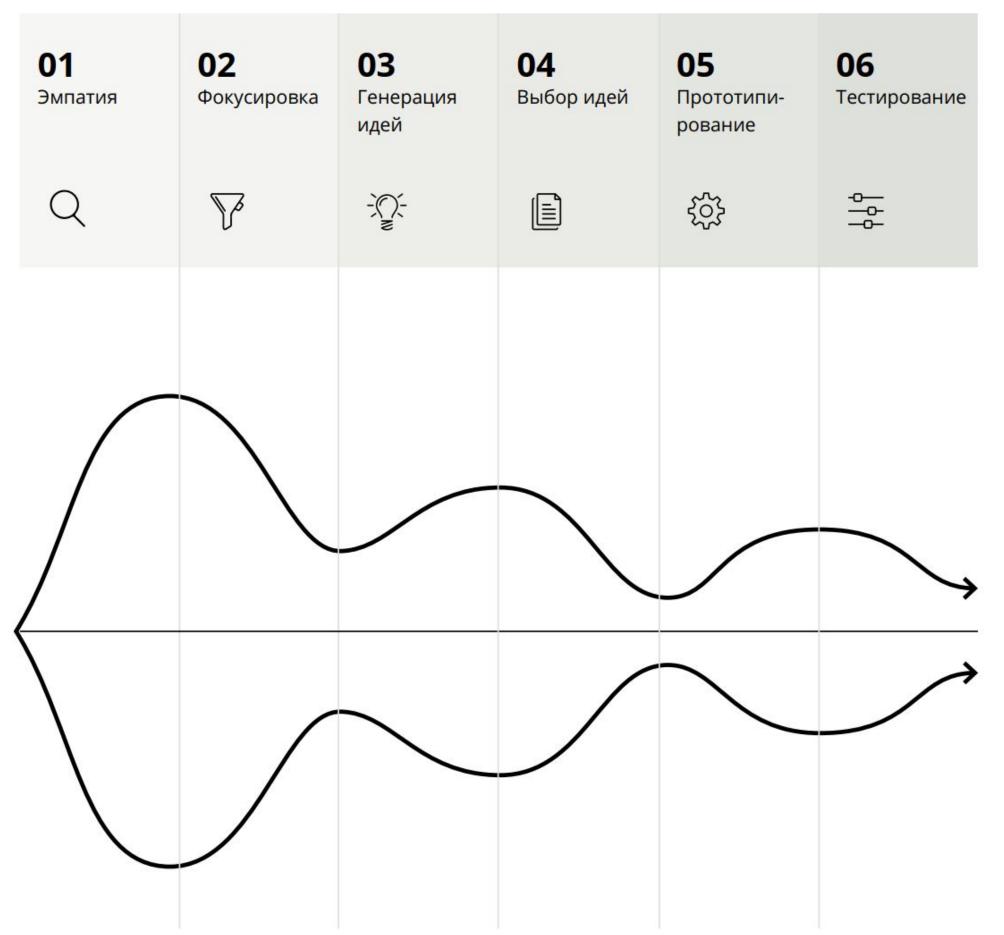
Тема проекта: откуда брать идеи?1. Мозговой штурм.



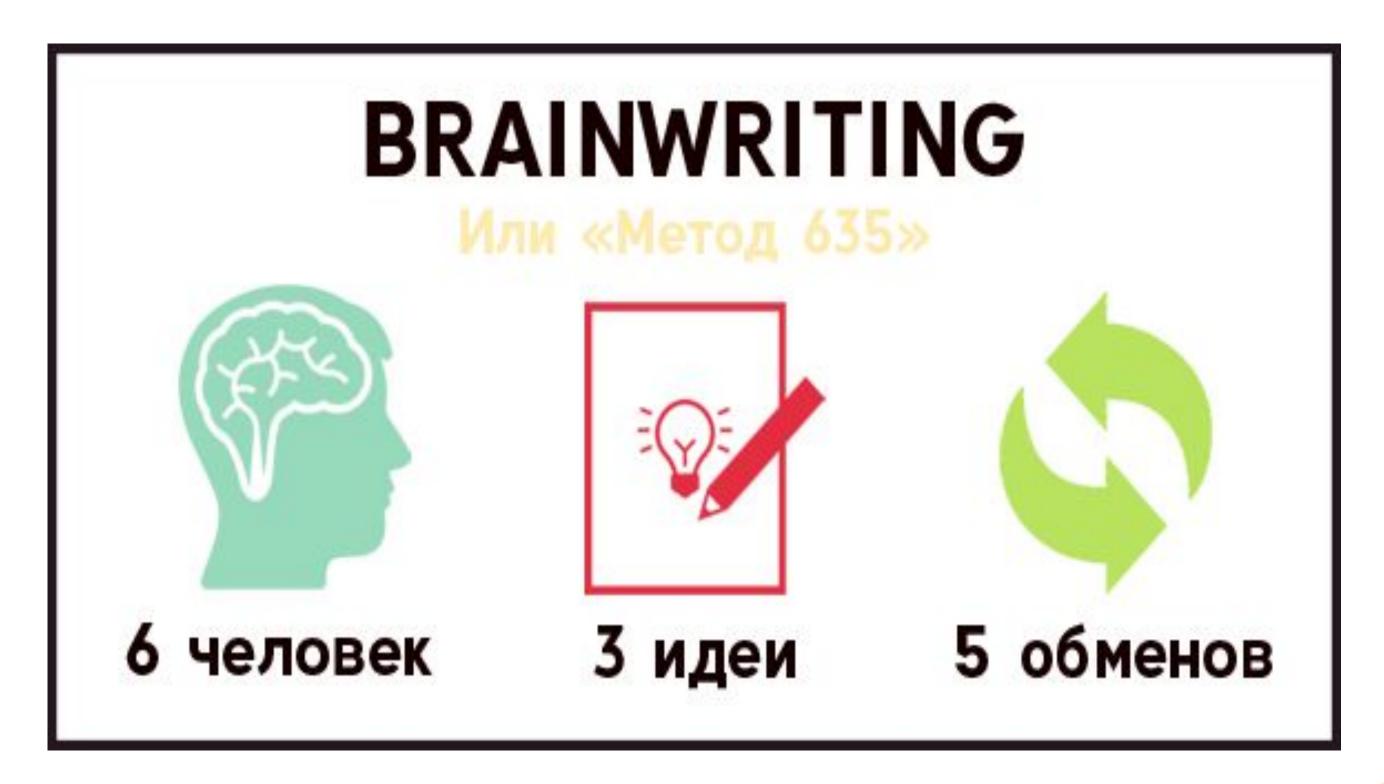
Выбор идеи

Нравится Не успею Успею Не нравится

2. Анализ болевых точек (дизайн мышление)



3. Метод Рорбаха 6-3-5



Источник:

https://creativity.vetas.ru/metod-3-brejnrajting-635/

Метод Рорбаха 6-3-5

Brainwriting — подвид мозгового штурма; отличается от последнего тем, что «мозговое писание» происходит молча.

Метод состоит из двух фаз:

- 1.Генерация идей;
- 2.Оценка и отбор.



Источник:

https://creativity.vetas.ru/metod-3-brejnrajting-635/

Метод Рорбаха 6-3-5



Источник:

https://creativity.vetas.ru/metod-3-brejnrajting-635/



5. SCAMPER

Сок ращ ение	Модифика ция (англ.)	Модификация (русск.)	Значение	
S	Substitute	Заменить	Заменить что-то, например, компоненты, материалы, людей	
С	Combine	Комбинировать	Комбинировать, например, с другими функциями, приборами	
A	Adapt	Адаптировать	Добавить что-то, например, новые элементы, функции	
M	Modify	Модифицировать Модифицировать, например, изменить размер, форму, цвет или другой атрибут		
P	Put	Предложить другое применение Применить для чего-то другого, в друго отрасли		
E	Eliminate	Устранить или уменьшить	Удалить части, упростить до главного	
R	Reverse	Поменять на противоположное	Поменять местами, перевернуть, найти применение в чём-то противоположном	



8809 =	6	5555	=	0
7111 =	0	8193	=	3
2172 =	0	8096	=	5
6666 =	4	1012	=	1
1111 =	0	7777	=	0
3213 =	0	9999	=	4
7662 =	2	7756	=	1
9313 =	1	6855	=	3
0000 =	4	9881	=	5
2222 =	0	5531	=	0
3333 =	0	2581		

6. Метод "5 почему?"

Метод «5 почему?» — это метод:

- используемый для определения основных причин
 - или первопричин проблемы;
- Он рассматривает проблему с помощью вопросов, чтобы узнать, что стало ее причиной;
- Каждый раз, находя ответ, вы задаете последующий вопрос «Почему?»



Источник:

https://www.culturepartnership.eu/publishing/advocacy-course/issue-analysis-and-identification

ПРИМЕР 5 ПОЧЕМУ?

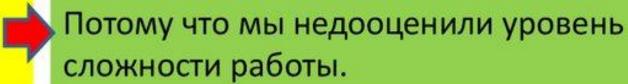
Клиент Сидоров остался недоволен

1) Почему Клиент недоволен? Мы не предоставили необходимые услуги в срок

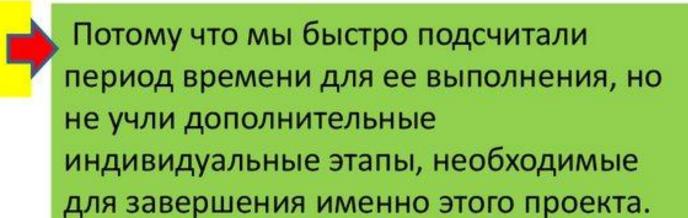
2) Почему мы не соблюли временные рамки, указанные в договоре?

Потому что на выполнение работы потребовалось намного больше времени, чем мы рассчитывали

3) Почему потребовалось намного больше времени?



4) Почему мы недооценили уровень сложности работы?



5) Почему мы не учли индивидуальные этапы?



Потому что мы недооценили уровень сложности работы.

Анализ 5 Почему

Почему технический специалист подскользнулся?

Ответ: Была утечка рядом с машиной

Почему была утечка масла?

Ответ: Уплотнение в машине износилось

Почему уплотнение износилось

Ответ: Уплотнение было недостаточно прочным для применения на данном оборудовании

Почему уплотнение было непрочным

Ответ: Было заказано дешевое уплотнение

Почему было заказано дешевое уплотнение?

Ответ: В руководстве к оборудованию нет информации и необходимом типе уплотнения



INLEAN.ru

Четыре типовых ситуации на этапе постановки проблемы и выхода на тему проекта

Откуда приходит тема	Ситуация		
7. Тема приходит извне (конкурсы, соревнования, гранты)	Движение от сформулированной темы к проблеме		
8. Тема берется из понимания и видения руководителя проекта / команды проекта	Происходит фиксация проблемы через набор позиций, самостоятельный выбор темы		
9. Проект-заказ.	Необходимо определиться, какая проблемная ситуация стояла за этим заказом, зачем заказчику нужен проект		
10. Проект-инициатива. Ситуация, наиболее распространенная среди школьных проектов: тема приходит от школьника / школьников в той формулировке, которая ему понятна	Исходя из их ценностных оснований; происходит постановка проблемы		

Ценностные основания и определение проблемы

1. Что такое ценность

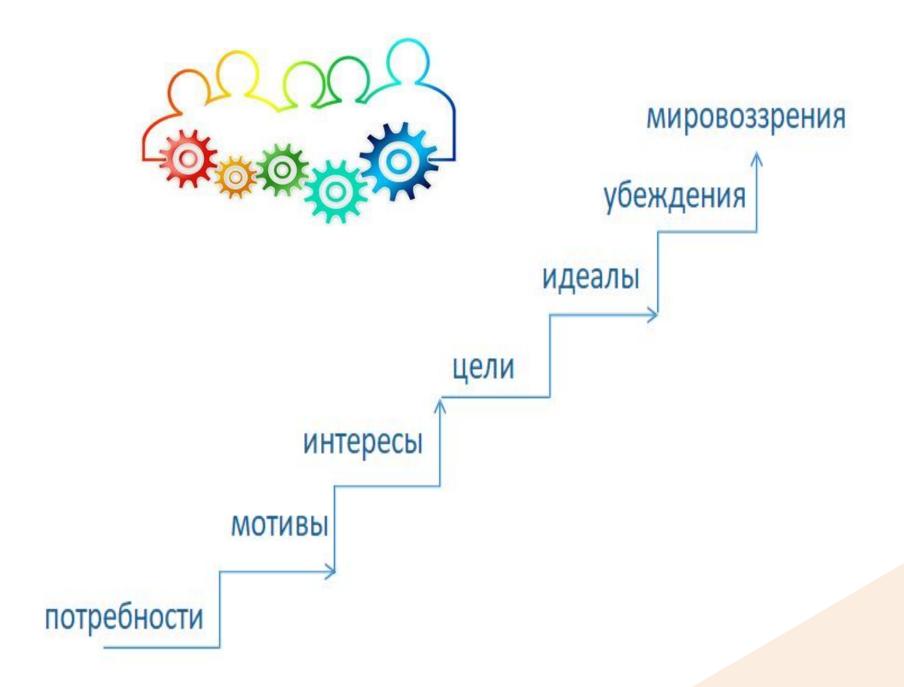
2. Декларация ценности в проекте. Пример.

3. Пример изменения формулировки темы



Что такое ценность?

Ценность проявляется в ситуации действия и характеризует личностные основания участника проекта.



Декларация ценности в проекте. Пример.

Тема:

"Никто не забыт и ничто не забыто:публикация фотографий героев на сайте школы"



Проблема: Разрыв в деятельности, не позволяющий осуществить жизненно важной функции в обществе.

Декларация ценности в проекте. Пример.

- 1. Что такое память?
- 2. Почему мы не можем жить без сохранения этой памяти?



Проблема воспроизводства исторической памяти в обществе:

- 1. Естественное стремление молодых жить настоящим и будущим;
- 2. Потеря актуального смысла героев прошлого для жизни в настоящем.

Декларация ценности в проекте. Пример.

- 1. Что такое память?
- 2. Почему мы не можем жить без сохранения этой памяти?



Переформулировка темы:

"Вопросы к тем, кто был на той войне и погиб (что бы ты спросил?)": видеофильм, социологическое исследование, сайт, видеоальбом.

Развитие познавательной самостоятельности

Играю. Наблюдаю. Пробую. Наблюдаю. Учусь. Ставлю опыты.

Наблюдаю. Учусь. Экспериментирую Проектирую.
Конструирую.
Исследую









Формирование познавательной активности и самостоятельности

Примеры тематики проектов на междисциплинарной основе: сквозная тема – «Великая тайна воды»



Водичка, водичка, умой мое личико! Проект-игра



Вода живая и мертвая... проект-проба





Вода в городе: живая или мертвая...

проект- дизайн



Мир воды: превращаем мертвую воду

в живую... проект, изменяющий жизнь

Подведём итоги

```
1: Что я понял/запомнил? (три главные
  идеи)
 1. 2.
           3.
2: Что я планирую с этим сделать?
 (три конкретных действия)
 2.
 3.
3: С кем я поделюсь своим пониманием
 и планом? (три конкретных адресата)
 2.
 3.
```



Спасибо за внимание!
Некипелова Анастасия Николаевна

