

Продолжаем тему  
«Социальное  
проектирование»

# Социальное проектирование

PROJECT SUCCESS



методика составления социальных

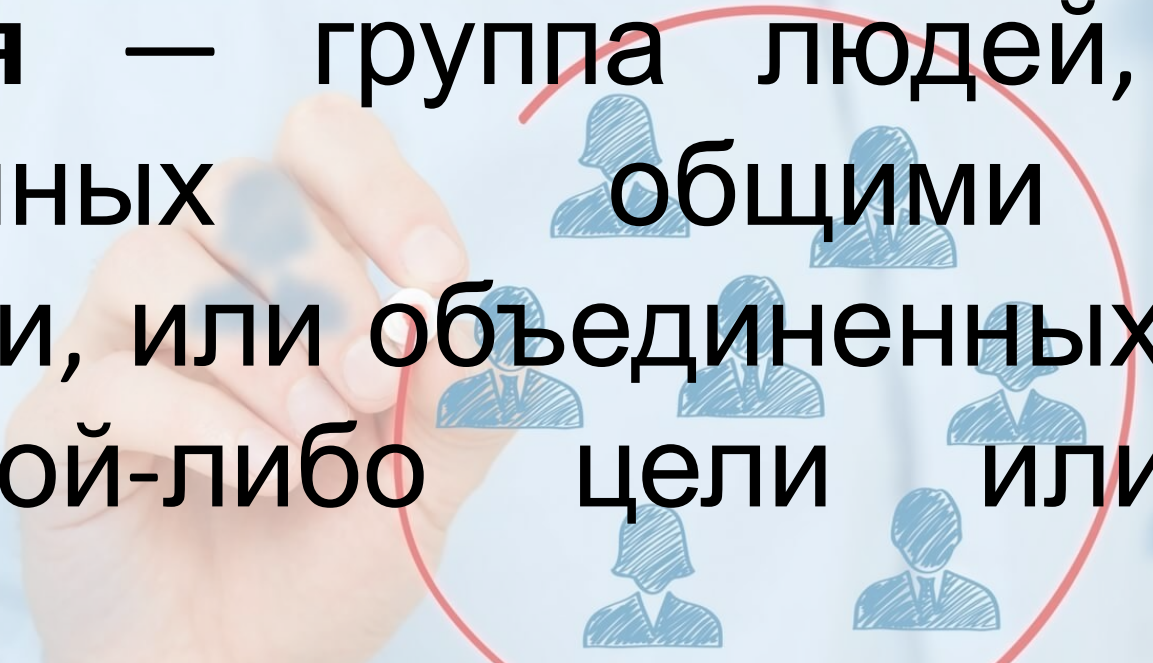
# Практическое задание. (предыдущего урока)

- Предложите 3-4 идеи социальных проектов (актуальных для вашего класса, школы, молодежи города и т.д.).
- Свои работы присылайте в ВК по ссылке <https://vk.com/gim193824104> или в эл. дневнике.

**Выберете одну из предложенных  
вами тем и продолжим сегодня ее  
описывать.**

# Целевая аудитория

**Целевая группа или целевая аудитория — группа людей, объединенных общими признаками, или объединенных ради какой-либо цели или задачи.**

A hand in a white shirt is pointing towards a red circle. Inside the circle are several blue, sketch-style icons of people's heads and shoulders, representing a group or audience.

- Отвечает на вопрос: «На кого рассчитан этот проект?»



# Цель



**Цель** — это конкретное, четкое, привязанное ко времени, измеримое и реальное описание образа конечного результата вашей деятельности в рамках проекта.

Цель определяет образ результата, количественные и качественные показатели, систему измерения эффективности реализации проекта.

При формулировке цели необходимо помнить одну важную вещь — проект это организованная система деятельности, которая в итоге должна привести к решению конкретной проблемы.

**S**

**КОНКРЕТНОСТЬ (SPECIFIC)** — точность, однозначность трактовки цели каждым человеком.

**M**

**ИЗМЕРИМОСТЬ (MEASURABLE)** — содержание в цели цифровых значений того, что мы хотим получить, поддающихся исчислению в установленных единицах по установленным критериям.

**A**

**ДОСТИЖИМОСТЬ (ACHIEVABLE)** — предполагаемый результат, который может быть достигнут с высокой степенью вероятности в заданные сроки на основании имеющейся ресурсной базы.

**R**

**ВЫГОДНОСТЬ (REWARDING)** — реализация проекта предполагает получение положительного эффекта, удовлетворяющего потребности целевой аудитории или решающего соответствующую проблему.

**T**

**ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ (TIME)** — сроки, определенные для реализации проекта, которые позволяют достичь результата и не превышают критических значений для решения конкретной проблемы.

1

- Провести турнир настольных игр.

**Где SMART  
цель?**



2

- Создание содержательной среды для обеспечения нового уровня организации досуга молодежи, способствующего развитию культурного и образовательного уровня, социальной и психологической зрелости молодого поколения посредством комплексного использования традиционных и инновационных досуговых технологий.

**ТУРНИР НАСТОЛЬНЫХ  
ИГР**



# Задачи

**Задачи** — точные формулировки, отражающие, каким образом вы будете достигать цель. С каждой целью будут связаны одна или больше задач.

По сути, задача — «Как?» процесса.

Всегда начинайте задачу с глагола действия. Это гарантирует, что задача измерима, и что конечный результат проекта рассматривается через действие задачи. Каждая задача также становится измеримой контрольной точкой.

Удержание целей и задач на переднем плане каждого проекта гарантирует, что проект и группа работают



# Результат

**Результат** — достижение основной поставленной цели проекта. Описание должно быть максимально точным, содержать как количественные («Сколько?»), так и качественные («Как хорошо?») показатели, которые должны быть достигнуты в процессе реализации проекта.

**Количественные показатели** — численные значения, которые отражают достижения цели проекта (количество участников семинара, количество выпущенных методических пособий и так далее).

**Качественные показатели** — позитивные изменения, которые произойдут в результате реализации проекта (например, уровень знаний участников проекта).

# Практическое задание.

- Выберите одну тему (из предложенных вами ранее) социальных проектов.
- Запишите на какую целевую группу, аудиторию рассчитан проект.
- Сформулируйте и запишите цель проекта.
- Сформулируйте и запишите задачи проекта.
- Сформулируйте и запишите результат проекта.

Свои работы присылайте в ВК по ссылке <https://vk.com/gim193824104> или в эл. дневнике.