

«Реализация дополнительных общеразвивающих программ различных направленностей
в рамках задач федерального проекта
«Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»
для управленческих работников»

ЛЕКЦИЯ №3

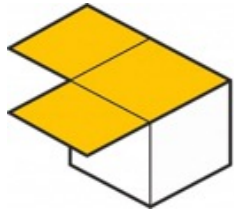
Особенности и принципы проектного управления в образовании. Современные образовательные технологии и формы.

Андрей Викторович Павлов,
директор Научно-методического центра развития образовательных систем,
доцент Института образования НИУ ВШЭ,

к.п.н.

Время «изменяющихся изменений»: время больших проектов и локальных экосистем

Единая федеральная повестка



центр
молодёжного
инновационного
творчества



ТОЧКА РОСТА
Центр образования цифрового
и гуманитарного профилей

БИЛЕТ В
БУДУЩЕЕ



Олимпиада НТИ



КВАНТОРИУМ



ПРОЕКТОРИЯ

Д Н К

ДОМ НАУЧНОЙ КОЛЛАБОРАЦИИ



СИРИУС
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

РАН



Многообразная региональная идентичность



Мобильное
дополнительное
образование



LUMINARY
БУДЬ С НАМИ!



РЕАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ



СУББОТЫ
МОСКОВСКОГО
ШКОЛЬНИКА



Поиск решений

Проектный подход

VS

Программный подход

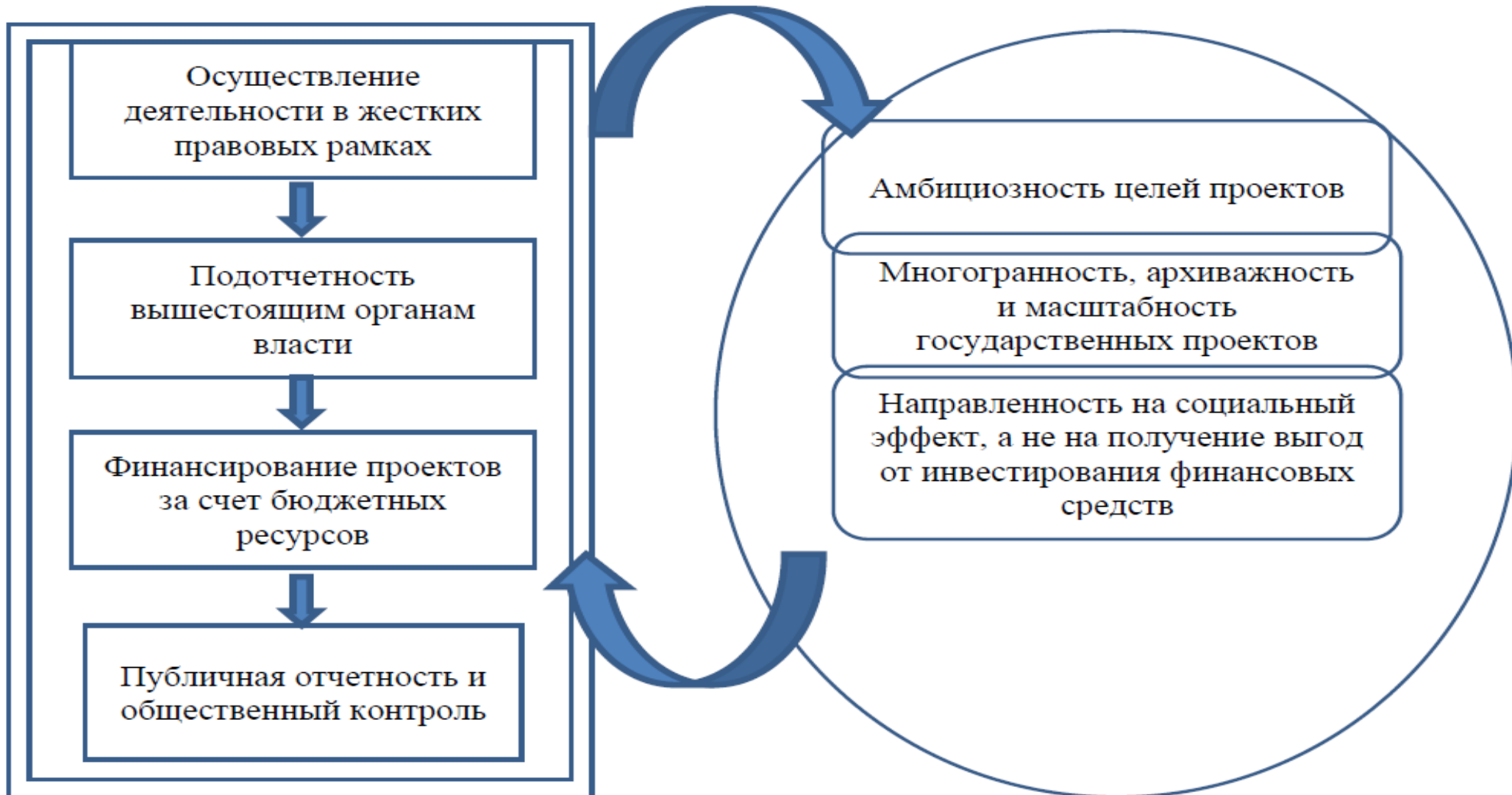
- **Проект** – это комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленный на создание уникального продукта или услуги в условиях временных и ресурсных ограничений;
- **Управление проектом** – это планирование, организация и контроль трудовых, финансовых и материально-технических ресурсов проекта, направленные на эффективное достижение целей проекта

ГОСТ Р54869-2011 «Проектный менеджмент.
Требования к управлению проектом»

Организация управления проектом согласно стандарту ГОСТ Р 54869-2011



Особенности управления проектами в государственном секторе

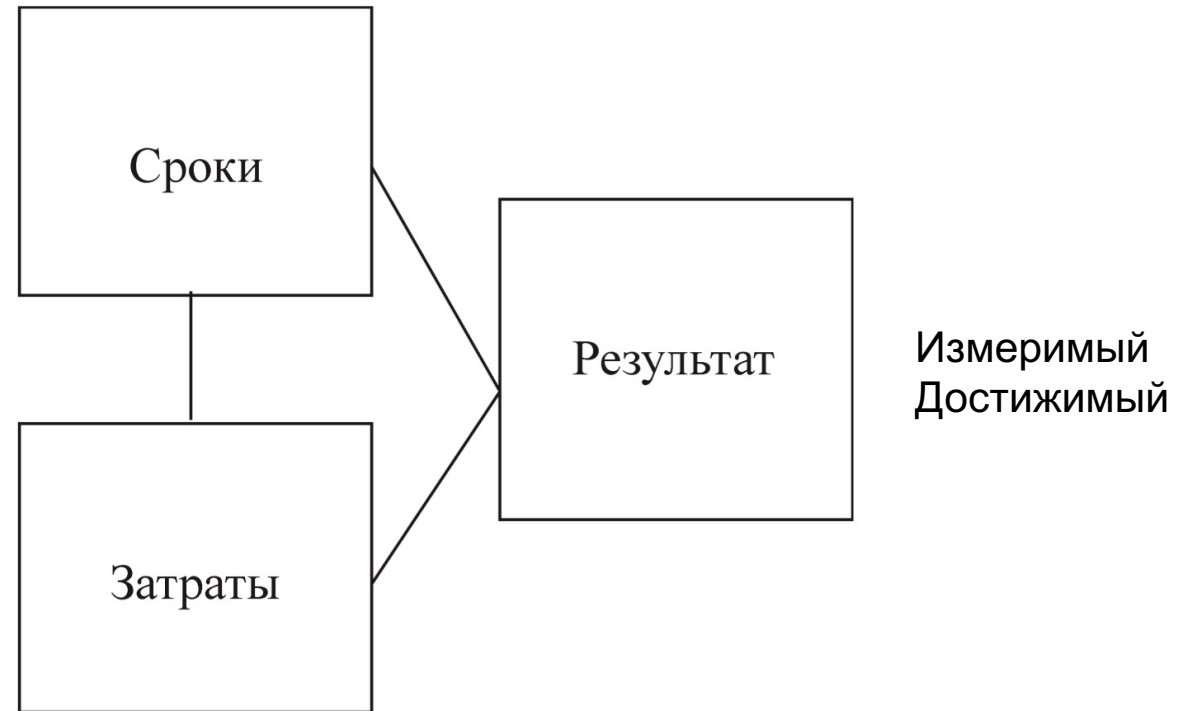


Отличия проектного менеджмента

<i>Элемент</i>	<i>Процесс</i>	<i>Проект</i>
Окружение	Стабильное	Новое
Цикличность	Присутствует	Отсутствует
Роли	Стабильные	Новые
Работы	Повторяющиеся	Новые
Ресурсы	Постоянные	Разные
Взаимодействия	Текущие	Новые
Сроки	Текущие	Ограниченные
Приоритеты	Воспроизводство	Достижение цели

Системные свойства проекта

- Разовость
- Уникальность
- Инновационность
- Результативность
- Временная локализация



Деятельностные свойства проекта

- Прогнозирование
- Планирование
- Проецирование
- Конструирование
- Технологизация

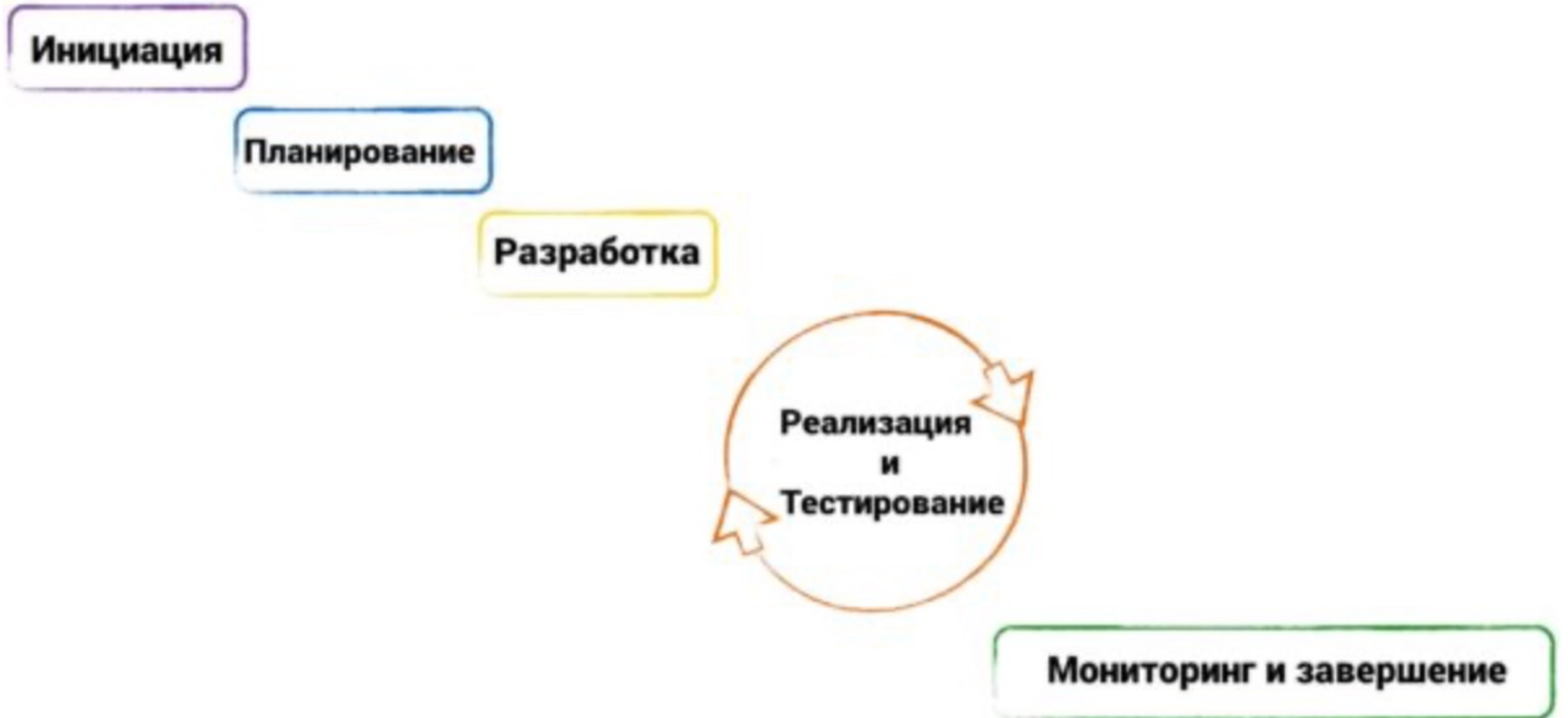
Структура управления проектом

1. **Содержание** управления проектами — описание среды, в которой функционирует проект, а также его жизненный цикл
2. **Процесс** управления проектами — описывает общий взгляд на то, как взаимодействуют различные процессы управления проектами, как осуществляется управление различными институциональными подсистемами проекта (содержание, качество, финансы, команда, коммуникации, обеспечение и др.)

Жизненный цикл проекта

- 1) предпроектный анализ (анализ ситуации);
- 2) формулировка концепции проекта (целеполагание);
- 3) мобилизация ресурсов;
- 4) реализация проекта (методы достижения целей — управление проектами);
- 5) мониторинг проекта;
- 6) наращивание потенциала проекта (перепланирование) или завершение (заккрытие проекта).

Схема классического проектного управления

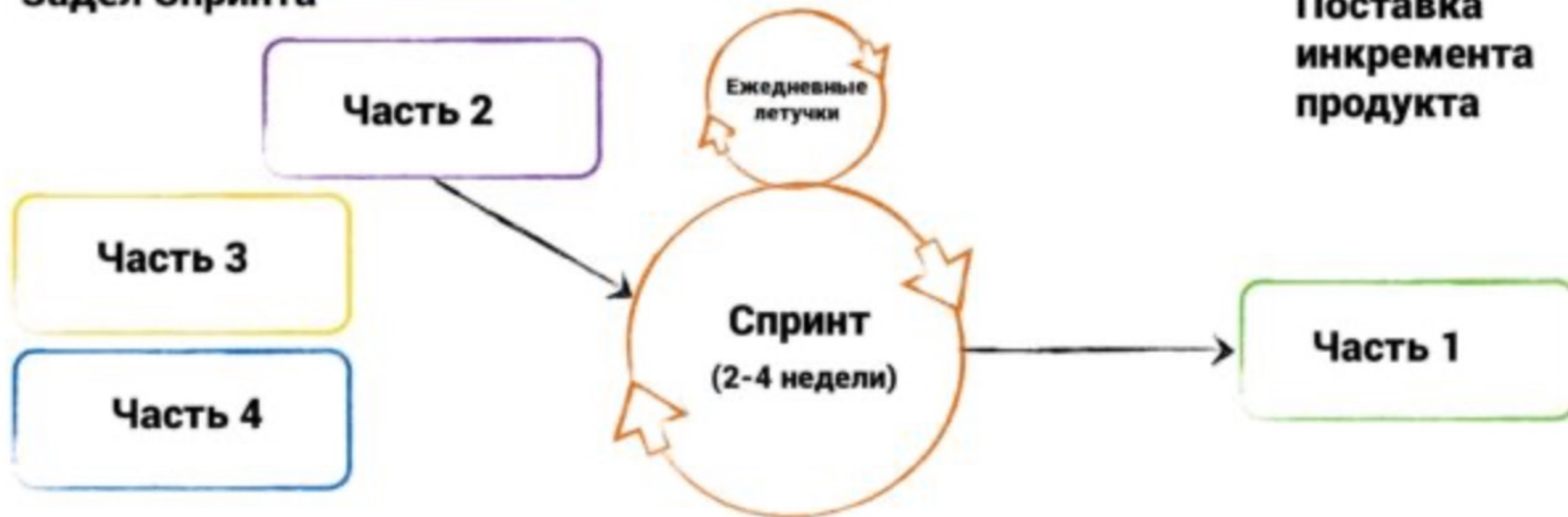


Agile-схема проектного управления



Scrum-подход

Задел Спринта



Метод «6 сигм»



Проблемно-ориентированная адаптация



Современные образовательные технологии и формы
в дополнительном образовании детей

Формы и технологии на основе выбора идеологии содержания образования

Отправные точки проектирования:

- Цели
- Роль учащегося
- Учение
- Преподавание
- Знание
- Оценивание

Академическая:

расширение дисциплинарного знания и
приобщение к миру науки

Социальная эффективность:

обучение эффективно действовать в обществе

Социальная реконструкция:

развитие, адаптация общества

Ученикоцентризм:

помогать самореализации, стимулировать

Формы и технологии на основе ценностно-смысловой ориентации в деятельностном подходе

Действие – как основание различия

- Физкультурно-спортивная направленность – *физическое действие*;
- Социально-гуманитарная направленность – *социальное действие, гуманитарное исследование*;
- Техническая направленность – *конструирование, моделирование*;
- Естественно-научная – *учебное исследование как действие*;
- Туристско-краеведческая – *физическое действие, культурное исследование*;
- Художественная – *художественное действие*;

Основы для структурирования и декомпозиции

- Особенности пространства (среды), в котором осуществляется деятельность (например, природная среда, спортивные сооружения);
- Специфика приемов (способов), используемых при осуществлении деятельности (например, вольная борьба, квиллинг);
- Особенности материалов, используемых в деятельности (например, деревообработка, бисероплетение).
- Особенности инструмента (средств), используемых в деятельности (например, наземные объекты и транспорт, резьба).

Область деятельности – вид деятельности – тематика деятельности

Формы и технологии в основном и в дополнительном образовании

Пирамида образовательного процесса

Усвоение материала



В рамках стандартной школьной программы ученики в первую очередь осуществляют обучение посредством пассивного восприятия информации.

При этом максимальное вовлечение в образовательный процесс и усвоение материала возможно только через активное обучение.

В силу специфики традиционного образования (насыщенная программа, значительное количество учеников в классе) практическому образованию уделяется мало времени.

Развитие онлайн образовательных сервисов не сможет заменить необходимость практической работы в рамках образовательного процесса.

Выводы



Дополнительное образование займет ключевое место в системе образования за счет возможности предложить современное образование в формате практики.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТИВИЗМ

- обучение является активным процессом, связано с мотивацией, ответственностью обучающегося;
- обучение — практика, исследование, эксперимент, проектирование, открытия;
- люди учатся, когда они активно занимаются проектированием, созданием и изобретательством вещей;
- обучение — социальный процесс, связанный с социальным взаимодействием, предполагающий сотрудничество между учащимися и учет контекста;
- педагог-фасилитатор, коуч, наставник, модератор, собеседник (поддерживает, создает среду)

БАЗОВЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМАТЫ

- творчество
- игра
- исследование
- проектирование
- труд (производство)

БАЗОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- **Обучение через овладение понятиями и принципами**

фокусируется на понимании крупных принципов, так называемых «больших идей», которые помогают организовывать информацию (пример, «устойчивое развитие»)

- **Обучение, ориентированное на действие**

- практики прямого действия, реализующие отношения между учащимися и средой (например сортировка мусора, экономия воды и энергии, и т. п.)

- практики, целью которых является побудить других сделать что-то, чтобы внести свой вклад в решение рассматриваемой проблемы (практики косвенного действия, основанных на отношениях между учащимися и другими людьми),

- **Обучение через общественно-полезную активность**

- вовлечение обучающихся на добровольных началах в общественную работу, которая объединена (тесно связана) с целями изучения программы (благоустройство, хранение, технологическое обеспечение и др.)

- **Обучение через игру**

- особый потенциал игр для формирования мотивации и установок, моделирования опыта восприятия и решения реальных проблем. Среди игр наиболее часто используются три вида игр: игры на местности, настольные игры, ролевые игры.

БАЗОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- **Обучение, связанное с «местом»**

основывается на использовании места учебных занятий (как правило, за пределами школы, в открытом пространстве) как существенного элемента обучения. соединить абстрактные понятия с практическими вопросами и проблемами в их собственном сообществе, выступает триггером для вовлеченности, мотивации и вдохновения, формирует сильное чувство идентичности (пример, через маршрутные наблюдения, экскурсии, полевые исследования, экспедиции и т.д.)

- **Проектное обучение**

- через решение реальных практических задач, не имеющих однозначного решения (как в жизни), в сфере природопользования и охраны окружающего мира на основе междисциплинарного подхода

- **Обучение через исследование**

- обучение, основанное на интересе, обычно организуется как цикл или спираль: формулировка вопроса, изучение ситуации, поиск решения, осмысление и обсуждение результатов.

- **Методы «гражданской науки» и краудсорсинговых исследований** предполагает проведение исследований с привлечением широкого круга добровольцев, многие из которых могут быть любителями, т.е. не иметь предварительного научного образования и подготовки по специальности. Используя цифровые и сетевые средства, каждый участник проекта выполняет небольшое исследовательское задание и отправляет результат его выполнения в общее хранилище, где накопленные результаты формируют качественно новое знание.

«Большие идеи» - опора для проектирования комбинированного развивающегося содержания образования

Знание можно рассматривать не как линейное накопление фактов, а как замену одного мировоззрения другим
(Т.Кун)

«Большие идеи»- это ключевые идеи, которые соединяют разрозненные частные факты и концепты определённой области знания в связанное понимание

«Большая идея»

- это рамка интерпретации явлений и процессов в окружающем мире и в определенной области знания о нем
- постигается на уровне мыслительной стратегии
- влияет на совершение выбора и принятие решений в практической плоскости.
- может затрагивать одновременно несколько дисциплин.*

Большие идеи – это важнейшие широкие концепции, которые останутся в памяти, когда детали забудутся

* «Универсальные компетентности и новая грамотность: от лозунгов к реальности» под ред. М.С. Добряковой, И.Д. Фрумина — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2020.