



УЧИТЕЛЬ-МОДЕРАТОР

2015

Учитель-модератор // Замятина О.М., Стародубцева Д.В.

Рецензент
Руководитель ТОДОО «Хобби-центр»
П.И. Мозгалева

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Современные тренды и тенденции в образовании	5
Внедрение компетентностно-ориентированного подхода	6
Активные и интерактивные методы обучения	7
Геймификация образовательного процесса	7
Проектно-организованное обучение.....	11
Метод групповой работы или командный метод	14
Фандрайзинг.....	14
Основные понятия, которые необходимо знать современному педагогу	14
Мифы и реалии фандрайзинга	16
Цели и задачи проекта. Как описать их грамотно	17
Заключение.....	26

Введение

Данное пособие разработано при поддержке программы социальных инвестиций «Газпромнефть-Восток» «Родные города» и основано на опыте работы по развитию и внедрению активных методов обучения, активизирующих мотивацию обучающихся к получению более глубоких знаний. Этот опыт обобщен специалистами и волонтерами ТОДОО «Хобби-центр» при реализации проекта «Центр профессиональных компетенций «Учитель-модератор». Цель издания данного пособия состоит в оказании информационно-методической поддержки педагогам, готовым к использованию активных методов обучения и изменения собственного подхода к реализации образовательной деятельности: от «трансляционного» к «фасилитационному». Структура данного пособия основана на рассмотрении выделенных авторами ключевых сфер для современного педагога - «учителя-модератора»: активные методы обучения (геймификация, проектный подход), научно-техническое творчество и инженерное лидерство, фандрайзинг.

Более подробно и широко данные сферы раскрыты в соответствующих пособиях, размещенных на сайте «Хобби-центра» (<http://hc.tomsk.ru/index.php?act=manuals>). Все эти сферы предложены в качестве ключевых на основании анализа современных тенденций в образовании, о которых пойдет речь в первом разделе пособия.

Современные тренды и тенденции в образовании

Развитие общества от доиндустриального этапа к постиндустриальному привело к тому, что базовой ценностью стали информация и знания. Это обуславливает необходимость перехода от классно-урочной системы к индивидуализированному обучению.

Современное образование сталкивается со следующими вызовами:

- массовизация и интернационализация высшего профессионального образования;
- повышение требований к качеству образовательных услуг;
- переход к гибким компетентностно-ориентированным образовательным программам;
- появление новых форматов образования;
- смена образовательных технологий.

Тренд массовизации высшего профессионального образования связан с резко возрастающим в постиндустриальный период числом рабочих мест, требующих высшего образования. В постиндустриальном обществе высшее образование позволяет быстрее переходить с одной кадровой позиции на другую, что является важным при достаточно динамично меняющемся рынке труда.

Тренд “повышение требований к качеству образовательных услуг” носит двусторонний характер: с одной стороны, формируется четкий и конкретный запрос к системе образования от родительских сообществ, с другой стороны - сами образовательные организации повышают планку требований к ребенку при приеме на обучение.

Современный специалист должен быть гибким, адаптивным, коммуникабельным - без этого для него возможен будет карьерный рост и профессиональный успех в постиндустриальном обществе. Этим обусловлен переход от системы ЗУН - Знаний-Умений - Навыков к компетентностным моделям построения целевых показателей образования. В России эти модели аккумулированы и обобщены в текстах Федеральных государственных образовательных стандартов - системы, объединяющей все уровни и виды образования. Гибкость и адаптивность как тренд в системе образования не может быть оставлен без внимания и в силу повышения актуальности вопросов инклюзии.

Все вышеперечисленные тренды составляют мотивационную основу для двух последних: появление новых форматов образования и смена образовательных технологий. Поскольку обновленные целевые установки не могут быть достигнуты без изменения и обновления методов и приемов, лежащих в основе деятельности. Старыми средствами новых результатов не достигнуть. Поэтому мы и считаем необходимым именно сейчас говорить о значении того, какую внутреннюю позицию в образовательной деятельности выбирает для себя педагог: готов ли он также меняться, как и дети и внешняя среда, и весь мир.

Внедрение компетентностно-ориентированного подхода

Все уровни образования и воспитания детей и молодежи перешли на федеральные государственные образовательные стандарты, начиная от вузов и заканчивая учреждениями дошкольного образования. Основной характеристикой для ФГОС всех уровней является реализация и внедрение компетентностно-ориентированного подхода. Основной идеей является переход от ЗУНов (знания, умения, навыки) к компетенциям. ФГОС определяет понятие компетенции как способность применять знания, умения, навыки и личностные качества для успешной деятельности в различных проблемных профессиональных либо жизненных ситуациях; в свою очередь, компетентность – уровень владения совокупностью компетенций, отражающий степень готовности выпускника к применению знаний, умений, навыков и сформированных на их основе компетенций для успешной деятельности в определенной области.

В работах отечественных и зарубежных исследователей существуют различные определения компетенции. Её определяют, как интегральную надпредметную характеристику подготовки обучаемых, которая проявляется в готовности к осуществлению какой-либо деятельности в конкретных проблемных ситуациях в процессе или после окончания обучения.

Компетенция основывается на знаниях, конструируется через опыт, реализуется на основе воли.

Компетентностно-ориентированный подход в образовании позволяет рассматривать в качестве результата образования не сумму знаний, а способность человека грамотно действовать в различных ситуациях. Таким образом, акцент смещается на формирование у студента необходимых компетенций, а значит и на развитие личности студента, что также вытекает из различных определений компетенции.

Компетентностная модель выпускника (детского сада, школы, учреждения дополнительного образования, ..., вуза) должна предъявляться на входе как интегральная характеристика, включающая не только требования к квалификации, но и к личностным особенностям. Это даст возможность планировать не только свое обучение, но и свое личностное развитие.

Личностная компетентность является системой, определяющей и обуславливающей жизненную успешность личности. Личностная компетентность относится к метакомпетенции и лежит в основе всех профессиональных компетенций. Личность, совершая компетентные действия, тем самым создает некое пространство, в котором может проявлять свою компетентность.

Компетентность не существует сама по себе – она возникает как определенное новообразование личности при определенных условиях. Таким образом, компетентностно-ориентированный подход позволяет обучающимся перейти на качественно новый уровень от знаний, умений к реальным навыкам и владениям, которые генерируют потребность в теоретических знаниях и закрепляются путем практического использования.

Активные и интерактивные методы обучения

Такие методы широко используются в образовательном процессе для мотивации детей к научно-техническому творчеству и стимулированию их изобретательской деятельности

Геймификация образовательного процесса

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, М.И.Махмутов, Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры –ее разнообразная полезность.

В существующей практике имеются различные типы игр

: деловые, аттестационные, организационно -деятельностные, инновационные, рефлексивные игры по снятию стрессов и формированию инновационного

мышления, поисково-апробационные и другие. Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального. При этом одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности; развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение; коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;

релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении; психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.

Игра сама по себе очень гибкая форма обучения. Она способна решать разные задачи, в зависимости от того, какие цели ставят перед собой её разработчики.

Эдгар Дейл (Edgar Dale) в 1969 году пришел к выводу, что: слушать лекции на тему или читать материалы по предмету – это наименее эффективный способ выучить что-либо; обучать других и использовать изучаемый материал в собственной жизни – это наиболее эффективный способ выучить что-либо.

Выполнение реального действия трудно реализуемо в отношении профессионального обучения, так как требует огромных временных, человеческих, финансовых затрат. Однако имитация реальной деятельности – не менее эффективный (согласно результатам Эдгара Дейла) метод обучения, но гораздо более легко реализуемый. Именно это и предполагает игра: имитация ситуаций, предполагающее выполнение реальных действий в рамках предложенной модели. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний обучаемыми. Кроме того, в отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важную компоненту – развлекательную. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать студента на начальном этапе. У студентов (особенно начальных курсов) страх перед сложностью дисциплины блокирует способности к восприятию информации, сводя их к минимуму. Необходимо создать такую обстановку, которая позволит студентам снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить и эту проблему. Все люди, независимо от возраста любят играть. С самого детства

термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями. Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является главным препятствием к деятельности. Процесс усвоения новых знаний проходит легко и незаметно для учащегося. Далее процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше студент разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется. Таким образом, игра, как метод обучения, способна вовлечь в учебный процесс, повысить мотивацию к изучению дисциплины и, следовательно, к посещению аудиторных занятий, как к естественному и доступному источнику знаний.

Помимо главных задач в рамках образовательного процесса – приобретения профессиональных компетенций и повышения мотивации к учебе – игра также является отличным способом формирования и освоения смежных компетенций: организационно-коммуникативных и личностных, таких как: лидерские качества, навыки работы в команде, коммуникативные навыки и т.п.

Игровой процесс подразумевает взаимодействие с другими участниками игры. Любое взаимодействие «человек-человек» можно определить, как коммуникацию. Зачастую, в игре коммуникация является средством достижения игровых целей. То есть успешность коммуникации во многом определяет выигрыш/проигрыш, что мотивирует участников совершенствовать свои коммуникативные способности.

Коммуникация в игре может носить как межличностный, так и групповой характер. Соответственно совершенствование коммуникативных навыков может происходить в обоих направлениях. И те, и другие навыки являются очень ценными для будущих специалистов.

Во втором случае помимо коммуникативных навыков, особую ценность приобретает ряд сопутствующих умений, таких как: умение работать в команде и наличие лидерских качеств. Успешность в игре уже определяется их совокупностью.

Во многих прогрессивных компаниях происходит постепенный переход к проектной работе, то есть работа над конкретной задачей осуществляется группой специально подобранных специалистов. В таких условиях умение работать в команде становится критически важным для карьерного роста специалиста и выполнения поставленных рабочих задач.

Под умением работать в команде подразумевается целый ряд навыков: умение слышать и слушать, дисциплинированность, «чувство локтя», способность идти на компромисс, отстаивать свою позицию и т.п.

Все эти умения невозможно сформировать посредством теоретического изучения. Единственно возможный способ формирования данных компетенций – практический опыт.

Игровой формат обучения как раз и позволит на практике приобрести сопутствующие командной работе качества. Умение принимать решения, стрессоустойчивость, умение мотивировать и вести за собой, целеустремленность и т.п. попутно развиваются в игре в процессе командного решения игровых задач.

Классическая разработка игры включает в себя следующие этапы:

1. Механика и действия игроков.

Механика – это правила игры, чаще всего абстракция, которая никак не связана с игровой оболочкой и сюжетом. Игру можно разбить на последовательность этапов, которые постепенно выполняются командой или отдельными игроками и формируют ее цикл:

1.1. Предварительный или загрузочный этап.

На предварительном этапе происходит подготовка игроков и игры к началу действий, задание начальных параметров и условий, объяснение правил игры, разделение ролей.

1.2. Оценка состояния/разработка стратегии поведения.

В игре всегда присутствует момент, когда отдельному игроку или всей команде необходимо принять решение на основе новой информации. Прежде чем принять его, необходимо проанализировать полученную информацию и оценить ситуацию, ведь от этого решения может зависеть дальнейший ход игры и судьба игрока или команды.

1.3. Принятие решения и действие.

На этом этапе игроки (команда) самостоятельно меняют состояние игры в соответствии с ее правилами. Таким образом, для игры по дисциплине /предмету должен быть разработан игровой алгоритм, выход из которого осуществляется в соответствии с критериями выхода из цикла, к примеру, победа команды.

2. Динамика и баланс.

Важным компонентом игры является ожидаемый результат. Для игроков – это получение удовольствия от процесса за счет динамики и сбалансированности игры. Таким образом, грамотное планирование проведения игры по времени (динамика) и распределение точек принятия решения.

3. Игровая оболочка и состав игроков.

Также важной частью игры является оболочка (сеттинг), в которую помещается механика. Сеттинг осуществляет функцию интерфейса пользователя – функцию взаимодействия

механики и игрока, так как в общем случае именно от механики зависит реалистичность всей игры в рамках данного сеттинга. При разработке игры следует учитывать также и целевую аудиторию, тематику, уровень подготовленности и интересы игроков и пр. Здесь же стоит помнить, что даже плохо проработанную игру может поддержать качественно подобранный состав игроков. В сеттинге важным элементом является контентное наполнение игры. Динамика – это игровое напряжение по отношению ко времени, представляющее собой количество игровых действий в единицу времени, поэтому немаловажно также следить и за временем и длительностью игры.

Деловые игры в учебных целях получили в настоящее время достаточно широкое распространение в учебных учреждениях применяются, в основном, в рамках изучения дисциплин гуманитарного цикла, особенно тех, которые связаны с экономикой, организацией и управлением, бухгалтерским учетом, правоведением, с новыми формами хозяйствования в рыночных условиях, при изучении иностранных языков.

Проектно-организованное обучение

Метод проектов широко известен и издавна используется в мировой педагогической практике.

Впервые он был описан в книге «Метод проектов» в 1918 г. американским психологом и педагогом Вильямом Килпатриком. Современные отечественные исследователи В.В. Гузеев, М.В. Кларин, О.С. Круглова, Д.Г. Левитес, Е.С. Полат, И.Д. Чечель и другие рассматривают проектно-ориентированное обучение на качественно новом уровне: как целостную технологию обучения, способствующую овладению учащимися методологическими знаниями, умениями, навыками как основы дальнейшего самообразования.

Проектное обучение решает проблему формирования конкурентоспособной, мобильной, активной, самостоятельной личности, востребованной на рынке труда. Сложившаяся современная ситуация свидетельствует об изменении действительности и предполагает формирование качеств личности, позволяющих самостоятельно не только увидеть проблему, но и сформулировать задачу и решить ее. Существующие исследовательские работы, в которых изложены вопросы формирования компетенций в

процессе проектного обучения отражают педагогический потенциал проектного обучения, многообразие научных идей и практических подходов к его организации. При построении модели проектно-организованного обучения зачастую за основу принимают деятельностный подход, опирающийся на работы Л. С. Выготского, П. Я. Гальперина, А. Н. Леонтьева, С. Л. Рубинштейна и развитый в трудах Б. Ц. Бадмаева, В. В. Давыдова, И. И. Ильясова, З. А. Решетовой, Н. Ф. Талызиной, Л. М. Фридмана, Д. Б. Эльконина и др.

Данный подход основан на принципиальном положении о том, что психика человека неразрывно связана с его деятельностью и деятельностью обусловлена. При этом деятельность понимается как преднамеренная активность человека, проявляемая в процессе его взаимодействия с окружающим миром, и это взаимодействие заключается в решении жизненно важных задач, определяющих существование и развитие человека.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени.

Этот подход органично сочетается с методом обучения в сотрудничестве.

У обучающихся появляется запрос на теоретические данные путем проведения практических действий. Этот часто встречающийся метод в иностранной литературе «learning by doing» сейчас меняет подход в образовательной сфере. Не нужно доказывать, что сейчас огромное количество источников информации, и большинство из них доступно, а желания изучить те или иные законы физики, математики и пр. не возникают. Проектный метод организации образовательного процесса формирует у обучающегося желание и запрос на получение и изучение нового.

Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая – конкретный результат, готовый к внедрению.

Работа по методу проектов предполагает не только наличие и осознание какой-то проблемы, но и процесс ее раскрытия, решения, что включает четкое планирование действий, наличие замысла или гипотезы решения этой

проблемы, четкое распределение (если имеется в виду групповая работа) ролей, т.е. заданий для каждого участника при условии тесного взаимодействия. Метод проектов используется в том случае, когда в учебном процессе возникает какая-либо исследовательская, творческая задача, для решения которой требуются интегрированные знания из различных областей, а также применение исследовательских методик (например, исследование демографической проблемы в разных регионах мира; создание серии репортажей из разных регионов страны, других стран земного шара по одной проблеме, раскрывающих определенную тему: проблема влияния кислотных дождей на окружающую среду, проблема размещения различных отраслей промышленности в разных регионах, пр.) Для метода проектов очень существенным является вопрос практической, теоретической и познавательной значимости предполагаемых результатов (например, доклад в соответствующие службы о демографическом состоянии данного региона, факторах, влияющих на это состояние, тенденциях, прослеживающихся в развитии данной проблемы; совместный выпуск газеты, альманаха с репортажами с места событий и т.п.).

Работа над проектом тщательно планируется преподавателем и обсуждается с учащимися. При этом проводится подробное структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов и сроков представления результатов «общественности», то есть другим учащимся группы или, например, «внешним» пользователям Интернет, не имеющим прямого отношения к процессу обучения. В основе учебных проектов лежат исследовательские методы обучения. Вся деятельность учащихся сосредотачивается на следующих этапах: определение проблемы и вытекающих из нее цели и задач исследования; выдвижение гипотезы их решения; обсуждение методов исследования; проведение сбора данных; анализ полученных данных; оформление конечных результатов; подведение итогов, корректировка, выводы (использование в ходе совместного исследования метода "мозгового штурма", «круглого стола», статистических методов, творческих отчетов, просмотров и пр.). Не владея достаточно свободно исследовательскими, проблемными, поисковыми методами, умением вести статистику, обрабатывать данные, не владея определенными методами различных видов творческой деятельности, трудно говорить о возможности успешной организации проектной деятельности учащихся. Выбор тематики проектов в разных ситуациях может быть различным. В одних случаях эта тематика может формулироваться специалистами органов образования в рамках утвержденных программ. В других - инициативно выдвигаться преподавателями с учетом учебной

ситуации по своему предмету, естественных профессиональных интересов, интересов и способностей учащихся. В - третьих, тематика проектов может предлагаться и самими учащимися, которые, естественно, ориентируются при этом на собственные интересы, не только чисто познавательные, но и творческие, прикладные. Тематика проектов может касаться какого - то теоретического вопроса учебной программы с целью углубить знания отдельных учеников по этому вопросу, дифференцировать процесс обучения. Чаще, однако, темы проектов относятся к какому - то практическому вопросу, актуальному для практической жизни и, вместе с тем, требующему привлечения знаний учащихся не по одному предмету, а из разных областей, их творческого мышления, исследовательских навыков. Таким образом, достигается вполне естественная интеграция знаний.

Метод групповой работы или командный метод

Группа –это определенный коллектив людей, собравшихся для коммуникации между собой и преподавателем и преследующих одну ту же цель. Способы организации группы зависят от типа предполагаемого собрания. Обычно различают три основных типа собраний, преследующих каждый свою цель: собрание - дискуссия, или групповое интервью — это средство, с помощью которого узнается мнение данной группы на данный вопрос; собрание исследователей и изобретателей — это метод, позволяющий группе дать полный простор своей фантазии в поисках решения данной проблемы; собрание - принятие решения — это собрание, где группа принимает решение по данной проблеме. Эффективность групповой работы во многом зависит от того, как она подготовлена и проведена. В рамках работы в группах у детей формируются коммуникативные компетенции, при смене команд появляется опыт работы со сменой ролевых функций. Командная работа позволяет достигнуть более высоких результатов за счет синергетического эффекта.

Фандрайзинг

Основные понятия, которые необходимо знать современному педагогу

Фандрайзинг – процесс привлечения денежных средств и иных ресурсов (человеческих, материальных, информационных и т. д.), которые организация не может обеспечить самостоятельно и которые являются

необходимыми для реализации определенного проекта или деятельности в целом).

Грант – средства, безвозмездно передаваемые дарителем (фондом, корпорацией, правительственным учреждением или частным лицом) некоммерческой организации или частному лицу для выполнения конкретной работы. В отличие от займа грант не нужно возвращать. Так как грант – это деньги, то понятно, что часто встречающееся выражение «писать гранты» – некорректно. Пишут не гранты, а заявки на них.

Заявка – письменное описание проекта, подготовленное в соответствии с требованиями конкретного донора. Цель заявки – ознакомить донора со своим проектом и убедить его выделить грант. Заявка пишется для того, чтобы получить средства на некоммерческий проект, то есть на дело, которое заведомо не принесет прибыли.

Как правило, любой фонд предоставляет гранты в рамках **программ финансирования**. Каждая программа обычно содержит описание задач, стоящих перед ней, приоритетных направлений финансирования, общий бюджет программы, историю ее возникновения, описание источников средств.

Донор (грантодатель) – частное лицо или организация, рассматривающая заявки на гранты и выделяющие средства. Далее все организации, выдающие гранты на конкурсной основе, будут называться «фондами».

Заявитель – частное лицо или организация, подающая заявку на грант. Как правило, в благотворительные и государственные фонды обращаются за поддержкой организации, выполняющие проекты, *которые не принесут прибыли* ее членам (исполнителям проекта, владельцам фирмы, учредителям организации и т. д.).

Некоммерческая организация – организация, которая либо не получает прибыли от своей деятельности, либо получает, но использует ее на цели своего развития (уставную деятельность), а не распределяет ее в виде дивидендов среди своих сотрудников. Некоммерческими могут быть разные организации – от местной экологической группы до телевизионной компании и ассоциации предпринимателей.

Мифы и реалии фандрайзинга

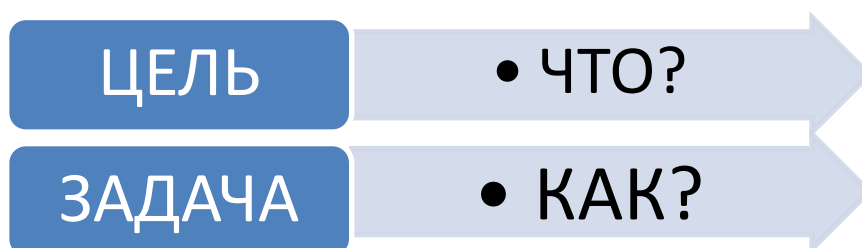
Миф первый Фонд только и ждет, чтобы озолотить меня.	Реальность. Соискание требует активности. Само это слово указывает на необходимость поиска, а не ожидания того, что кто-то даст вам денег. Если вы не найдете подходящей фонд первыми, это сделают другие.
Правило: «Активно ищите возможности, если не хотите проиграть».	
Миф второй Чем больше денег я попрошу, тем больше мне дадут.	Реальность. Чем больше бюджет проекта, тем сложнее получить деньги. Если вы представляете молодую организацию, начните с малого. Однако может случиться, что фонду и скромный запрос покажется завышенным.
Правило: «Любой спонсор желает получить отдачу от своих денег».	
Миф третий Получив грант от фонда, я гарантирую себе получение новых грантов от того же фонда.	Реальность. Ни один грант не может быть гарантией повторного финансирования. В ваших интересах показать донору, что у вас имеется сеть финансовых источников, с помощью которой вы сможете реализовать свой проект.
Правило: «Не возлагайте на фонд надежд на пожизненное финансирование».	
Миф четвёртый Деньги в кармане, и я ни перед кем не должен отчитываться.	Реальность. Фонды заключают договор с организацией, которая берется осуществить проект, находящийся в соответствии с интересами самого фонда. По этому договору Вы обязаны вовремя предоставлять фонду всю документацию – отчеты, сообщения об изменениях в программе и т.д.
Правило: «Грант накладывает на Вас, прежде всего, обязательства».	
Миф пятый Представив свою организацию в более выгодном свете, я добьюсь большего, чем, говоря правду.	Реальность. Может возникнуть соблазн приукрасить правду. Плодотворность ваших отношений с фондом зависит от того, насколько вы доверяете друг другу. Если обнаружится ложь, вы не только рискуете репутацией своей организации, но должны будете вернуть вложенные деньги.
Правило: «Честность – лучшая тактика».	
Миф шестой Свои цели и задачи я должен подчинить интересам фонда.	Реальность. Некоторые соискатели убеждены, что их шансы увеличатся, если ориентиром для них будут интересы и цели донора, и только потом – свои собственные. Возьмите курс на равноправное сотрудничество. Определите собственные цели и потребности и попытайтесь сблизить их с интересами фонда.
Правило: «Вы не можете управлять ветром, но можете управлять парусами».	
Миф седьмой Отказ – это подлинная катастрофа.	Реальность. Если на ваше предложение поступил отрицательный ответ, отнеситесь к этому как к хорошему уроку и попробуйте снова! Выясните, почему донор отказался финансировать вашу идею и никогда не

отказывайтесь от следующих попыток!

Правило: «Если вас постигла неудача, учитесь на своих ошибках и пробуйте снова!»

Цели и задачи проекта. Как описать их грамотно

Для того, чтобы подать заявку на грант, Вам нужно представить собственный проект. Между **целями** и **задачами** проекта есть существенная разница, поэтому для оценки различий между ними, необходимо рассматривать цели и задачи в совокупности.



Определение целей и задач позволяет увидеть результаты проекта и понять какие действия необходимо предпринять для достижения результатов. Кроме того, есть небольшие «хитрости», которые должны помочь при определении цели проекта и правильной формулировке задач, чтобы проект заслужил больше доверия в глазах потенциального грантодателя.

Цели – ожидаемое и достижимое улучшение ситуации в свете поставленной проблемы (т.е., если проблема не поставлена – цели размыты), а задачи – конкретные и поддающиеся измерению результаты работы Вашего проекта. Цели и задачи должны быть четкие заявлениями о намерениях. Каждая цель должна иметь собственное стремление, которое влияет на конечный результат проекта. Цели и задачи должны быть измеряемы.

Логика определения цели проекта

Цель проекта лучше формулировать в свете потребности или проблемы, которую данный проект призван урегулировать. Затем указать, каким образом деятельность по решению данной проблемы связана с целями и задачами Вашей организации, в целом.

Критерии оценки качества формулировки проблемы:

Формулировка

- Сжато характеризует ситуацию, которая требует изменений;
- Показывает круг тех/того, кого/чего она касается;
- Дает количественную информацию
- Рассматривает вопрос, который касается организационных потребностей/целей.

Причины

- Почему существует проблема?
- Сколько (каких?) причин вызывает данную проблему?
- Связаны ли указанные причины друг с другом?

Последствия

- Каковы последствия проблемы?
- На какое количество людей они влияют?
- Присутствуют ли явные политические, культурные и экономические последствия?

NB! Если хотя бы на один из этих вопросов ответ будет отрицательным, значит, следует продолжить работу над определением цели. Конкретная, измеряемая, ориентированная на результат цель не обязательно будет реалистичной.

Характеристики проекта, определяющие ценность идеи

- это совершенно новая идея
- работа ведётся с самыми нуждающимися
- эту идею уже поддерживает много уважаемых людей/организаций
- эта идея наверняка сработает
- это поможет большому числу людей
- работа направлена на решение местных проблем представителями целевой аудитории (т.е. «людьми из народа», «помоги себе сам»)
- возможность добиться большого успеха малыми средствами (эффект «снежного кома»)
- проблема может быть решена раз и навсегда.

Примеры целей

- цель разработки веб-сайта: его посетители будут уверены, что существует угроза глобального потепления.
- цель деятельности страховой компании: отдел медицинского страхования увеличит пакет предлагаемых услуг на 10%.
- цель работы врачебного кабинета: пациенты не будут ждать своей очереди более 1 часа перед посещением врача.

Задачи необходимо формулировать в свете обозначенной цели проекта. Чем яснее ваши задачи, тем легче вам будет спланировать свою деятельность таким образом, что приведет к более быстрому достижению цели. Четко сформулированные задачи облегчат мониторинг продвижения к цели и оценке успеха вашего проекта.

Каждая задача должна быть сформулирована таким образом, чтобы в первую очередь Вы сами, а также

доноры/партнёры/участники могли бы понять, что задача может, достигнута – и не вообще, а конкретно в заявленные проектом сроки. Рекомендуются не ставить перед собой больше 3-х задач, но их комбинация должна быть достаточно для достижения заявленной (конкретной, измеримой, достижимой и пр.) цели.

Задачи представляют собой конкретные действия, которые приводят к выполнению цели. Каждая цель будет иметь одну или несколько связанных с ней задач. По сути, задача определяет "как" будет выполняться процесс.

Рекомендации к формулированию задач

- Задачи проекта – это ряд специфических достижений, направленных на решение указанных проблем.
- Задача не является процессом, это скорее конечный результат; это определение состояния дел, которое мы надеемся достичь по окончании проекта.
- Задачи должны быть конкретными (то есть определите, что и когда), поддающиеся измерению (сколько), желанными (уместными и удобными) и достижимыми (реальными).

ИЗБЕГАЙТЕ глаголов, показывающих ПРОЦЕСС	ИСПОЛЬЗУЙТЕ глаголы, означающие ЗАВЕРШЕННОСТЬ
поддерживать	подготовить
улучшать	распределить
усиливать	уменьшить
содействовать	увеличить
координировать	организовать
перестраивать	установить порядок

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ КРИТЕРИЯМИ SMART ПРИ НАПИСАНИИ ЗАДАЧ

	<p>Конкретный Конкретна ли задача, достаточно ли ясна с точки зрения того, как, когда и где изменится ситуация?</p>
	<p>Исчисляемый Поддаются ли задачи вычислению (сколько чего будет подготовлено, количество участников)?</p>
	<p>Достижимый Показывают ли задачи район или группу населения?</p>

	<p>Реалистичный Приведет ли выполнение проекта к сдвигам и изменениям, указанным в задачах, необходимых для урегулирования существующей проблемы и продвижения миссии организации?</p>
	<p>Определенный во времени Достижимы ли задачи в рамках запланированного промежутка времени?</p>

Правильная формулировка задач проекта приводит к тому, что донор/партнёр и потенциальные участники поймут, что проект предусматривает конкретные результаты, которые можно «пощупать», т.е. непосредственно ощутить ту самую переменную к лучшему в заявленной проблеме, которая актуальна и понятна всем. В правильно разработанных проектах есть раздел *оценка эффективности проекта*, где каждой задаче соответствует тот или иной качественный и количественный индикатор, и критериями успеха является достижение в результате реализации проекта этих индикаторов. Тем самым, Ваши потенциальные доноры исключают вероятность ситуации, когда Вы «играли, но не угадали ни одной буквы». Это особенно важно в свете того, что большинство доноров никогда не предоставляет в Ваше распоряжение всю сумму утверждённого гранта, и продолжает финансирование только после предоставления промежуточного программного и/или финансового отчёта, который оценивается именно по степени реализации поставленных задач. Рекомендуется не ставить перед собой больше 3-х задач, поскольку каждую из поставленных задач нужно реализовать!

Рассмотрим примеры.

Цель 1: посетители сайта будут уверены, что глобальное потепление существует

- создать сравнительную таблицу стоимости борьбы с глобальным потеплением сегодня и 100 лет назад.
- проиллюстрировать последствия глобального потепления в фотогалерее.
- выявить и проанализировать последствия глобального потепления.

Цель 2: страховая компания увеличит пакет услуг на 10%

- определить перечень и стоимость услуг, предлагаемых страховыми компаниями.
- проанализировать запросы клиентов, чтобы узнать их требования.
- сравнить предлагаемые услуги и услуги конкурентов.

Цель 3: пациенты не будут ждать очереди более 1 ч. перед посещением врача

- оценить потребность в персонале.
- закупить программное обеспечение по планированию посещений.
- разработать систему подтверждения графика.

Задание 1

- Участники делятся на группы по 4-5 человек. Каждой группе выдается карточка с названием проекта и пятью формулировками целей проекта.
- Необходимо выделить 1 корректно сформулированную цель и найти аргументы, доказывающие, что именно эта цель корректна, и аргументы, доказывающие, что другие формулировки целей некорректны. Работа проводится в группах. Время выполнения: 10 минут.
- Каждая группа в порядке очереди презентует в краткой форме свои аргументы. Время презентации: 2 минуты на каждую группу.
- Обсуждение, рефлексия. Совместное обсуждение хода выполнения задания, трудностей и проблем, возникших при формулировании целей и задач проекта. Примерное время выполнения: 10–15 минут.
- **Примеры заданий для команд**

КОМАНДА # 1 «ПРЕПОДАВАТЕЛИ»

Проект «Геймификация дисциплины 'Математическое моделирование'»

Цель # 1. Разработка и внедрение инновационных образовательных компонентов дисциплины «Математическое моделирование».

Цель # 2. Уменьшение времени усвоения новой информации по дисциплине «Математическое моделирование».

Цель # 3. Повышение мотивации студентов к посещению занятий и получению новых знаний, навыков и компетенций по дисциплине «Математическое моделирование».

Цель # 4. Разработка компьютерной игры по дисциплине «Математическое моделирование».

Цель # 5. Применение игротехнического метода в рамках дисциплины «Математическое моделирование».

КОМАНДА # 2 «АВТОМОБИЛИСТЫ-ЭКОЛОГИ»

Проект «FreshAir ++ »

Цель # 1. Уменьшение количества CO₂ в воздухе г. Томска

Цель # 2. Разработка фильтров очистки нового поколения для автомобилей.

Цель # 3. Повышение качества жизни жителей г. Томска.

Цель # 4. Организация новой экологической организации г. Томска.

Цель # 5. Внедрение программы перехода г. Томска на использование топливных материалов и автомобильного оборудования стандарта евро.

КОМАНДА # 3 «СОЦИОЛОГИ»

Проект «Образование для всех»

Цель # 1. Обеспечение возможности получения высшего образования людей с ограниченными возможностями.

Цель # 2. Проектирование конструкции пандуса для учебного корпуса.

Цель # 3. Разработка проекта по оснащению учебных корпусов томских вузов пандусами и требований к закупке специализированного общественного транспорта.

Цель # 4. Создание новой общественной организации г. Томска людей с ограниченными возможностями.

Цель # 5. Составление плана закупок низкопольного общественного транспорта для г. Томска.

КОМАНДА # 4 «ДЕТИ»

Проект «Веселое детство»

Цель # 1. Разработка проекта документации по созданию развлекательно-образовательного комплекса.

Цель # 2. Аренда площадей, закупка оборудования и наем персонала для обеспечения работы развлекательно-образовательного комплекса.

Цель # 3. Проведение маркетинговых исследований по созданию развлекательно-образовательного комплекса для детей 2-8 лет.

Цель # 4. Создание развлекательно-образовательного комплекса для детей 2-8 лет.

Цель # 5. Повышение качества жизни жителей г. Томска.

КОМАНДА # 5 «ТРАНСПОРТ»

Проект «InteractiveTicket»

Цель # 1. Разработка требований к оборудованию общественного транспорта системой интерактивных билетов.

Цель # 2. Внедрение системы интерактивных билетов в общественном транспорте г. Томска.

Цель # 3. Проведение кампании по информированию населения о возможности использования интерактивных билетов.

Цель # 4. Проектирование и разработка интерактивных билетов для жителей г. Томска на картах и мобильных устройствах.

Цель # 5. Создание современной высокотехнологичной среды г. Томска.

КОМАНДА # 6 «ПЕДАГОГИ» Проект «Innovative Education Technology»

Цель # 1. Описание технологии практико-ориентированного проектно-организованного обучения студентов.

Цель # 2. Разработка системы мотивации студентов технических вузов.

Цель # 3. Повышение конкурентоспособности выпускника ТПУ путем организации практико- и проектно-ориентированного обучения студентов.

Цель # 4. Создание и внедрение технологии практико-ориентированного проектно-организованного обучения студентов инженерных специальностей и направлений.

Цель # 5. Создание современной высокотехнологичной среды г. Томска.

NB! Важным при написании и подачи заявки является соблюдение сроков завершения подачи заявки (deadline), а также умение в выявлении направлений работ, под которые грантодатель готов выделить финансирование, и, как результат, повысить шансы на поддержку Вашей заявки. На развитие этих навыков и умений направлена игра «Словесное домино “Греция”».

В результате игры «Словесное домино “Греция”» участники:

- разовьют системное и логическое мышление путем классификации высказываний, поиска аргументов и контраргументов;
- разовьют стратегическое и логическое мышление за счет формирования стратегии поведения в игре;
- получат навыки видения главной цели и возможность ориентации в условиях неопределенности;
- повысят навыки презентации и аргументирования в процессе игры, дебатирова с соперниками.

Игра «Словестное домино “Греция”»

- Участники разбиваются на 3 команды: "Афиняне", "Спартанцы" и "Персы".
- Каждая команда получает набор карточек с высказываниями народа той команды, в которую они попали. Также каждая команда получает данные по командам-соперницам, какое количество карточек по каждой тематике имеет каждая команда-соперница и по 5 пустых карточек.
- Цель игры: за определенный период времени (35 минут) каждая команда должна: разработать стратегию, которая должна привести к победе, классифицировать собственные карточки по предложенным темам и, если команда посчитает необходимым и полезным для реализации разработанной стратегии, найти дополнительные высказывания и записать их на пустых карточках.
- Механика игры: через 35 минут все команды собираются за общим столом, ведущий определяет текущие темы игры и команды согласно ранее определенной очереди должны "выкинуть" максимальное количество карточек. Правильность классификации высказывания к теме может быть оспорена участниками команды-соперницы. Команда, предложившая высказывание, может ответить контраргументом. Ведущий игры считает очки команд за каждое правильное или доказанное высказывание +1 балл, за неправильное -1 балл.
- Ведущий может менять тематики высказываний по ходу игры.
- В конце игры команды должны сказать какие черты были характерны "народам" команд-соперниц. Каждая правильно озвученная черта приносит +2 балла, неверно определенная черта -2 балла.
- Команда-победитель определяется по общему счету набранных баллов.

Задание 2

- Участники делятся на группы по 4-5 человек. Каждой группе выдается карточка с названием проекта.
- **Формулировка целей и задач проекта.** Необходимо сформулировать цели и задачи каждого проекта в группах. Время выполнения: 10 минут.
- **Презентация.** Каждая группа в порядке очереди презентует в краткой форме суть своего проекта, его цели и задачи. Время выполнения: 2 минуты на каждую группу.
- **Экспертная оценка.** В каждой группе выбирается эксперт, который переходит в другую группу для обсуждения и корректировки целей и задач проекта, устранения возможного несоответствия цели задачам, неправильного понимания задач и этапов проекта и пр. Время выполнения: 10 минут.
- **Презентация после корректировки.** Каждая группа представляет цели и задачи своего проекта с учетом замечаний эксперта. Время выполнения: 3 минуты на каждую группу.
- **Обсуждение, рефлексия.** Совместное обсуждение хода выполнения задания, трудностей и проблем, возникших при формулировании целей и задач проекта. Примерное время выполнения: 10–15 минут.
- **Примеры проектов**
 - **Наставник:** помощь детям, оставшимся без попечения родителей
 - **Ананас:** культурный досуг Томска
 - **ЧистоТомск:** система сбора пластикового мусора в городе
 - **Аллилуйя:** духовное воспитание подростков
 - **Велорадость:** велосипедные дорожки для жителей г.Томска

Заключение

В настоящем пособии собраны базовые характеристики тех приемов и методов, которые необходимы современному педагогу, стремящемуся к переходу от модели трансляции знаний к модели добывания знаний обучающимися. Развитие педагога как личности и как профессионала невозможно без обновления подходов к организации своей работы, без поиска собственных ответов на вызовы современности. От педагогов часто звучат слова о том, как изменились за последние годы дети. Не значит ли это, что измениться и начать искать новые пути следует и педагогам?