Мастер-класс
«Проект – миф или реальность?»

1. **Вступительная часть:**

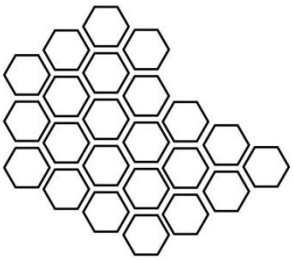
Мир стремительно меняется, исчезают старые профессии и появляются десятки новых. Будущее, в котором требуются новые навыки, уже наступает. И оно предъявляет свои требования к образованию: ведь нынешние школьники - это те, кто будет работать и жить в новом будущем.

Что же нужно уметь тем, кто хочет преуспеть в мире будущего?

- ***Мозговой штурм команд:***

Какими ключевыми навыками должны обладать наши дети?

У каждого из вас на столе есть шестигранники, прошу внутри каждого из них написать по одному навыку – проговорить команде, написать и положить лицевой стороной вверх. Повторяться нельзя.



Прошу зачитать, что у вас получилось по одному зачитываем по очереди – 1 команда, 2 команда, 3 команда и т.п.

- **Подведение итогов мозгового штурма:**

Ключевыми навыками 21 века будут 4К:

- **Коммуникация**
- **Командная работа**
- **Критическое мышление**
- **Креативность**

А что если нынешние школьники уже придут в мир, обладая нужными навыками **через мир проектов**? Что если обучение можно построить так, что кроме необходимых знаний дети будут тренироваться в важнейших навыках будущего и потом применять их независимо от того, в какой сфере они будут работать **через проекты**? Что если **обучение станет общим делом и учителя, и учеников**? Запишите 2 версии того, почему проект – это миф и 2 версии – проект – реальность.

Ответом на эти требования будущего стал гибкий подход **Agile и** гибкая методика **eduScrum.**

Основная идея обучения в eduScrum заключается в осознанном усвоении нового материала обучающимися через их тесное взаимодействие

с другими участниками учебного процесса, а также в изучении ими своих собственных возможностей.

Автор методики eduScrum, **Willy Wijnands** - учитель из Голландии - уже 5 лет ездит по всему миру и обучает преподавателей eduScrum.

Как создать план проекта в Scrum за 5 шагов?

В Scrum план управления проектом — это не просто документ, а целый процесс, где задачи меняются и обновляются процессе работы.

Кто готовит план управления проектом?

EduScrum предполагает, что **учитель** играет роль не только менеджера образовательного процесса, но и **роль владельца продукта** (или заказчика, или его представителя) совместно с учащимися.

Обязанности учителя при использовании такой формы работы:

– составляет маршрутный лист изучения темы (или бэклог);

– продумывает и разрабатывает процедуру контроля качества полученных результатов;

– организует консультации в соответствии с образовательными запросами обучающихся (консультации проводятся, как правило, для Scrummастеров);

– контролирует выполнение заданий и проверяет их качество.

Поработаем практически в команде:
Определитесь, какой предмет будет лежать в основе вашего проекта, рабочую тему.

Первый шаг. Выясняем требования – мозговой штурм

«О проекте»

1. Задаем вопросы, чтобы выяснить цели: какие задачи хотим решить с помощью продукта. Запишите 2 вопроса по теме вашего проекта.

2. Оцениваем общую ситуацию. Обсудите вопросы в группе.

3. Выясняем целевую аудиторию.
4. Какие проблемы может решить проект?

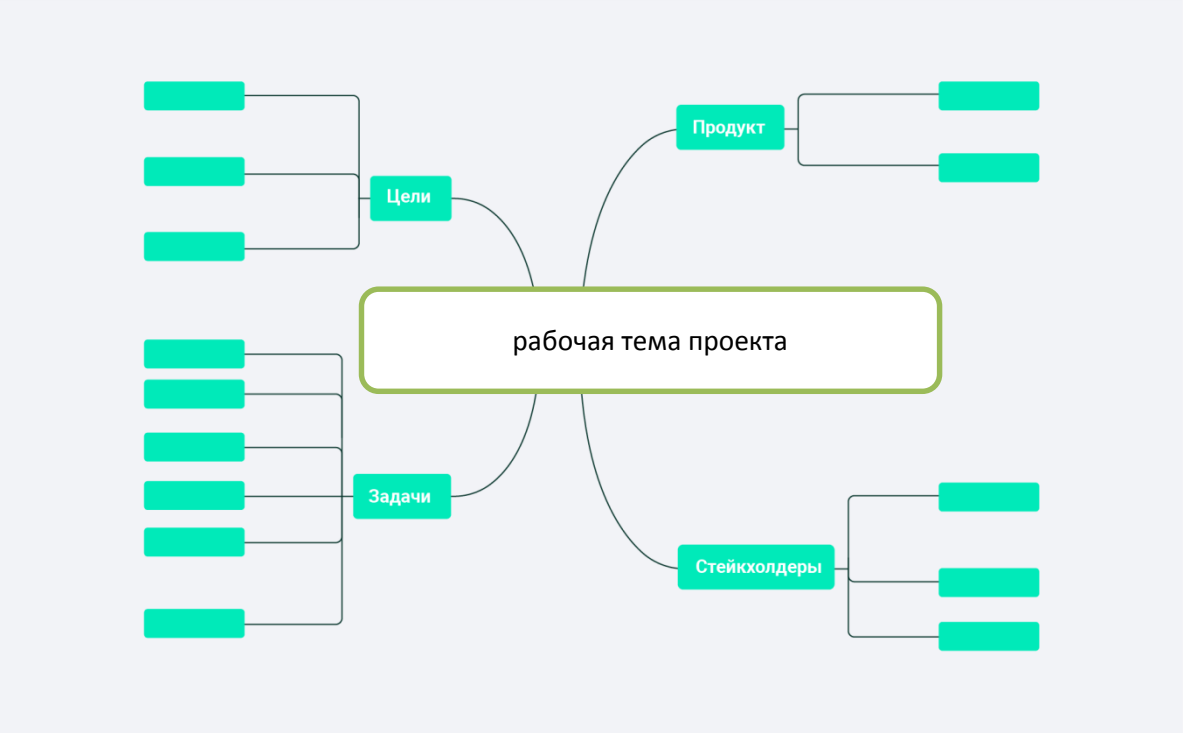
Второй шаг. Составляем структуру проекта

После первого шага у вас много информации. Ее настолько много, что разобраться в ней пока трудно. Что делать? Структурировать все данные. Так вы поймете, все ли понятно или остались невыясненные части.

1. Используем mindmap.

2. Группируем информацию: цели, задачи, ЦА продукта.

3. Заносим в mindmap все, что узнали.



Третий шаг. Пишем техническое задание – таблица Excel – заполняем по группам.

В Scrum есть такое понятие, как бэклог продукта. Это документ, куда заносят все требования к будущему программному обеспечению или сайту. Бэклог продукта заменяет техническое задание.

Приоритет	Описание задачи	Время выполнения

Расставим приоритеты: чем важнее задача, тем больше число ей присваиваем и тем раньше мы приступим к ее выполнению. Например, «1» — задача с минимальной важностью, «10» — с максимальной. Пределы зависят только от сложности проекта и количества задач, но цифры не должны повторяться в рамках одного бэклога. Приоритеты зависят от важности требования для продукта.

Четвертый шаг. Делаем прототип

Готовим наглядную схему продукта: электронную версию или на бумаге. Не концентрируемся на дизайне, тут важна структура.

Пятый шаг. Планируем спринт

Спринт представляет собой 4–5 занятий по одной теме, на которых обучающиеся и педагог должны достигнуть совместно поставленных образовательных и развивающих целей. Спринт проводится по всем правилам, определенным в концепции EduScrum.

Спринт состоит из:

– сессии планирования (включает формирование команд) –

1. Мотивация учащихся

Посмотрите на картинку. Узнали героя?!

ВИДЕО - О МОТИВАЦИИ

Все мы знаем классический пример о Томе Сойере, искусно превратившем скучный принудительный проект по окраске забора в увлекательную игру, для участия в которой его приятели отдавали самые дорогие свои сокровища!

Цель, содержание и даже техника выполнения поставленных задач в проекте остались прежними – покраска забора, но как изменилась мотивация, эффективность и качество работы!

Поведение героя отличный пример, как можно правильно и эффективно организовывать проектную работу при верном распределении ролей!!!

2. Сбор команды – распределение ролей.

СКАЗКА «РЕПКА»

Команда обучающихся – группа из 4–6 человек, которые работают совместно, чтобы к концу спринта достичь цели, поставленной владельцем продукта.

Сейчас подробно разберем роли в команде по теории Белбина – доктор психологических наук. У каждой группы есть карточки, где прописаны роли. Я представлю сильные и слабые стороны, а команда потом продолжит фразу:

Просыпается дед, открывает окно, видит: огромная репка растет в огороде — и понимает, что репку надо выкапывать.

Роли в команде по теории Белбина

Роль	Сильные стороны	Слабые стороны
Трудоголик (рабочая пчелка)	Обладает системным мышлением. Любую задачу превращает в конкретные шаги. Необходим для решения каждой задачи	Не любит делегировать
Герой (мотиватор)	Харизматичен, целеустремлен. Работает над решением сложных проблем	Мало уделяет внимания мелочам
Прагматик (координатор)	Внимателен к ресурсам. Сводит вместе других людей. Поддерживает общение в команде	Спихивает с себя работу, склонен к манипулированию
Генератор идей	Изобретателен, креативен. Находит нестандартные способы решения задач	Склонен к выходу за рамки
Поисковик	Экстраверт, энтуазиаст, общителен. Исследует возможности. Устанавливает контакты	Чрезмерно оптимистичен. Может потерять интерес после того, как пройдет начальный энтузиазм
Аналитик	Серьезен, мыслит стратегически. Рассматривает все варианты. Точен в суждениях	Не хватает вдохновения и умения вдохновлять других
Контролер	Усерден, добросовестен, старателен. Выискивает ошибки и допущения. Выполняет работу в срок	Легко вывести из себя. Сложно работать, нарушая правила
Вдохновитель	Сотрудничает с группой, обладает мягким, восприимчивым и дипломатичным характером. Прислушивается к другим	Нерешителен в кризисных ситуациях

Трудоголик (рабочая пчелка)	Садится за стол и начинает планировать свои действия. 1. Заточить лопату. 2. Расчистить дорогу от репки к сараю. 3. Подготовить телегу. 4. Запастись водой.
Герой (мотиватор)	Следующая серия сказки — дед выступает в качестве героя. Просыпается дед, открывает окошко, видит огромную репку и вопит: «Рота, подъем! В атаку!».

	Домочадцы просыпаются, слышат, что дед зовет и уже куда-то бежит, — они все бегут за ним, не зная куда, но следуют за героем. Герой всегда харизматичен, целеустремлен. Все понимают, что, если дед кричит: «В атаку!» — значит, надо бежать за ним.
Прагматик (координатор)	Просыпается дед, открывает окно, видит репку. Никаких эмоций на лице: оценил вес репки, размер, закрыл окно, сел за стол, достал лист бумаги и начал писать все имеющиеся в распоряжении ресурсы — бабка, внучка, жучка, кошка, мышка. Далее приступает к анализу сильных сторон каждого ресурса: бабка — хорошая мышечная масса, будет раскачивать репку; внучка обладает шикарными вокальными данными, будет во время работы петь воодушевляющие песни; у Жучки есть когти — будет подкоп делать под репку, чтобы легче было достать; кошка станет подбадривать Жучку в те моменты, когда у той упадет эффективность; мышку оставим в запасе, она нам не помощник, задавим еще, не дай бог.
Генератор идей	В этой серии бизнес-сказки дед выступает в качестве генератора идей. Просыпается дед, открывает окно, видит репку; восхищенный, он бежит в сарай и там начинает чем-то греметь. Предложил из хлама сделать танк.
Поисковик	Следующая серия сказки, где дед выступает в качестве поисковика. Предыстория та же. Просыпается дед, видит за окном огромного желтого монстра по имени «репка», хватает кепку и выбегает из дома. Ходит к соседям, изучает у кого что есть. К обеду он обежал уже всю деревню и гордо вернулся домой с заключенными контрактами на репку и списком технологий по выкапыванию репки от соседей.
Аналитик	Просыпается дед, открывает окно и видит большую репку, но на лице не отражается никаких эмоций. Закрывает окно и садится пить чай. Ждет, пока все соберутся, чтобы сто раз одно и то же не повторять. Когда вся семья расселась на кухне, дед начинает: «Друзья мои, у нас в огороде выросла большая-пребольшая репка. Я сразу хочу вас оградить от бесполезных действий, никаких экспертов вызывать не надо. Это не самая большая репка в мире, самая большая репка в мире была зафиксирована в 80-х годах на Аляске и весила она 29 килограммов, у нас репка гораздо меньше. И задача наша гораздо проще — необходимо эту репку достать. Я знаю, как это сделать, но хотел бы предварительно выслушать каждого из вас. Предлагайте варианты, как мы будем репку доставать».
Контролер	Контролирует, как вытаскивают репку.

Вдохновитель	Просыпается дед, открывает окно, видит огромную репку и понимает всю сложность задачи для домочадцев. Начинает готовиться к встрече с ними, потом собирает всех, создает атмосферу вдохновляет каждого члена команды на работу. Домочадцы полны умиления и готовы сделать все, что дед попросит.

3. выполнения задач и поручений отдельными участниками команды (в зависимости от распределения ролей) в течение спринта:

   Для координации работы помогает:

Scrum-доска

Доску расчерчивают на столбцы. Каждый столбец – это состояние задачи: «Запланировано», «В процессе», «Сделано».

«Запланировано»	«В процессе»	«Сделано»

Доска – это план с достаточным уровнем детализации, чтобы изменения в прогрессе были понятны всем.

Команда обучающихся вносит изменения на доску во время спринта, таким образом, что в ходе спринта расположение карточек постоянно меняется.

Затем совместно с учителем происходит оценка вероятности достижения поставленной цели обучения, основываясь на статусе выполнения, что видно по текущим задачам.

Отслеживая оставшуюся на спринт работу, обучающиеся могут управлять прогрессом.

Когда какая – либо задача или часть ее получает статус «сделано», все должны понимать, что это «сделано» означает.

Здесь хотелось бы отметить, что если задание попало в поле «Сделано», то оно уже может подвергаться контролю со стороны Владельца продукта.

4. обзора спринта (на этом этапе может иметь место презентация работ (результатов, проекта) обучающимися;
5. ретроспективного (рефлексивного) собрания и личной рефлексии (самоанализа);

Спринт завершается обзором спринта и ретроспективным собранием, оценкой проделанной работы (как со стороны обучающихся, так и со стороны учителя) и определением областей для улучшения

Благодаря scrum-технологии работы над проектом учащиеся развивают навык критического мышления, учатся решать проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, анализировать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, принимать участие в дискуссиях, общаться с другими людьми. Тогда проект ставится реальностью, а не мифом.