



Проектирование и ИССЛЕДОВАНИЕ

КЕЙС-ИГРА В ЕКАТЕРИНБУРГЕ

Проблема, цель, задача, факт

- ▶ Проблема (от греч. — преграда, трудность, задача), объективно возникающий в ходе развития познания вопрос или целостный комплекс вопросов, решение которых представляет существенный практический или теоретический интерес.
- ▶ **Проблема – задача, не имеющая решение.**
- ▶ Цель – представление о конечном результате/продукте (Чего я хочу добиться?). **Цель по SMART**
- ▶ **Задача – цель + способ решения** (Как я буду добиваться цели?).
- ▶ **Факт (лат. factum — свершившееся)** — термин, в широком смысле может выступать как синоним истины; событие или результат; реальное, а не вымышленное; конкретное и единичное в противоположность общему и абстрактному.

Учебная деятельность

Учебная деятельность - деятельность направлена на самого себя, имеет своим содержанием овладение новыми для ученика обобщенными способами действий

- ▶ **Продукт учебной деятельности** - новые способности позволяющие решать новые алгоритмизированные и не алгоритмизированные задачи
- ▶ **Структура учебной деятельности**
Проблема – Учебные действия – Новые способности

Исследовательская деятельность

Исследовательская деятельность - деятельность, направленная на объективную реальность, имеет своим содержанием создание нового знания о прошлом

- ▶ **Продукт исследовательской деятельности** - новое ранее не существовавшее знание о прошлом объективного мира
- ▶ **Структура исследовательской деятельности**

Проблема – Выработка знаний – Новое знание

Проектная деятельность

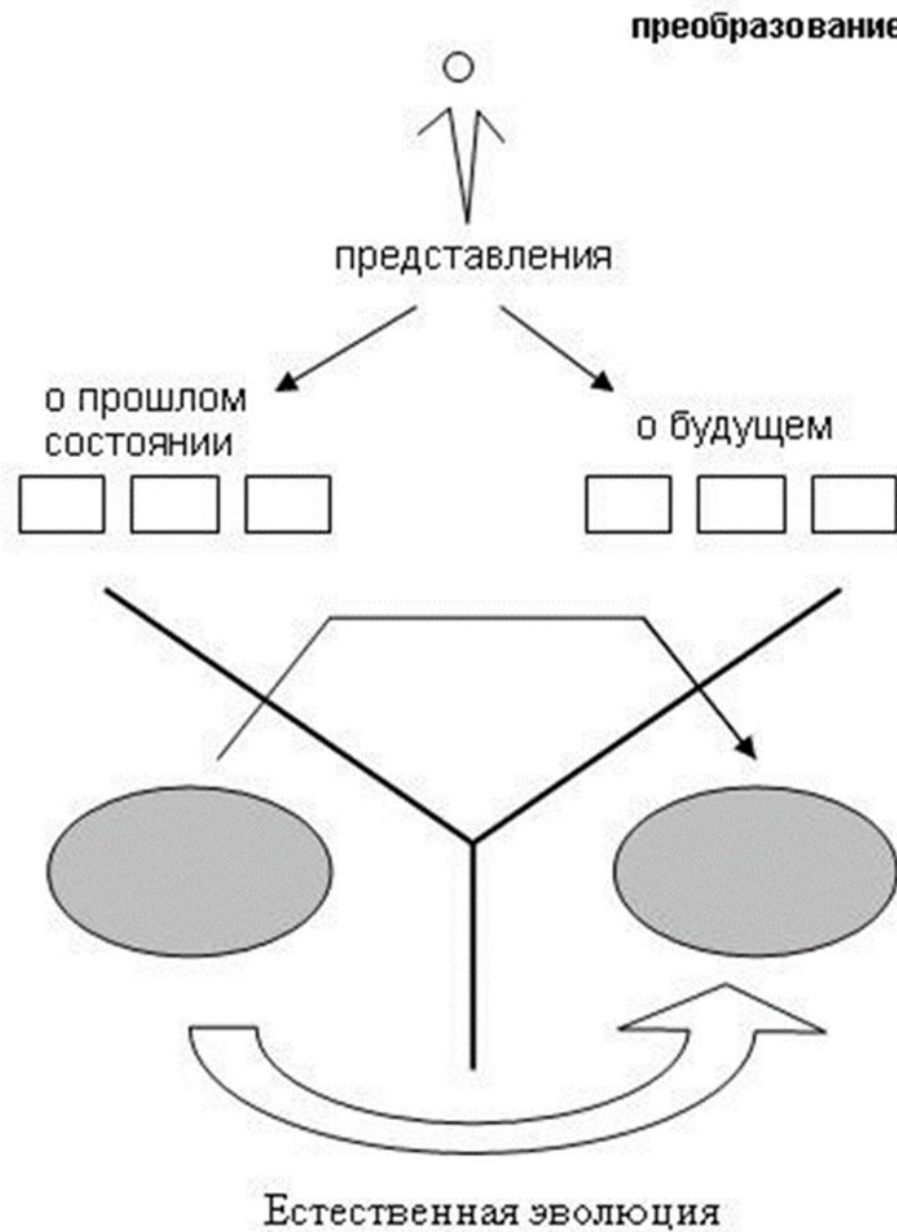
Проектная деятельность - деятельность, направленная на объективную реальность, имеющая своим содержанием создание нового знания о будущем и построение новой реальности

▶ **Продукт проектной деятельности** - новое знание о будущем объективного мира (мира, которого еще нет), новая реальность ранее не существовавшая

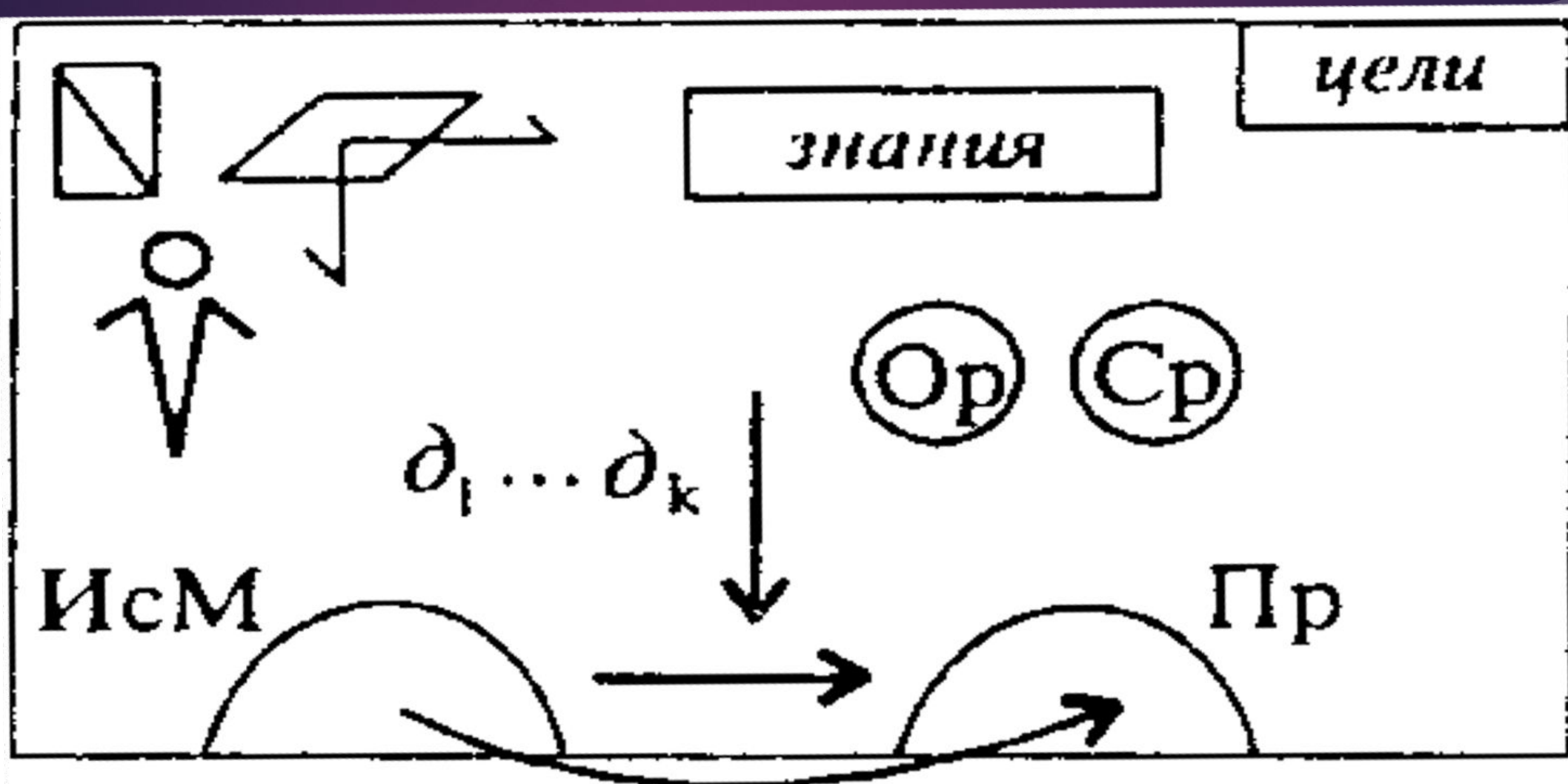
▶ **Структура проектной деятельности**

Проблема – Концептуализация – Реализация – Новая реальность

Схема шага развития



Принцип-схема акта деятельности



Структура проекта

- ▶ Концепция (О чем будет мой проект? Какую проблемы будет решать? Идея (концепт)? Цели по SMART, риски и ограничения, ресурсы, средства. Какой продукт/результат будет получен? Выполним ли проект? Соизмеримы ли польза и потраченные усилия?).
- ▶ Планирование (Задачи, этапы, команда, Оргплан, Финплан).
- ▶ Реализация (Выполнение оргплана и финплана, контроль, корректировка плана, регулярность встреч и мониторинг результатов каждого этапа)
- ▶ Рефлексия (Что получилось? Что не получилось? Почему? Перспективы?)

Структура бизнес-плана (бизнес-проекта)

- ▶ Анализ рынка (маркетинговые исследования)
- ▶ Целевая аудитория (потребители)
- ▶ Продукция/услуги
- ▶ Финансовый анализ и план
- ▶ Стратегия рекламы и продвижения
- ▶ Организационный план (план действий)
- ▶ Функциональный план (команда)

Структура исследования

- ▶ Постановка исследовательского вопроса/проблемы (загадка);
- ▶ Литературный обзор;
- ▶ Постановка гипотезы и теоретическое обоснование (догадка);
- ▶ Методология исследования (какие методы будете использовать);
- ▶ Исследование (план и его реализация);
- ▶ Выводы (отгадка).

Кейс. 24.11.2016г.

- ▶ Экономические проекты (проект социально-экономического развития игрового государства или глобальной экономике в игре) – основные индикаторы: ВВП страны, мировой ВВП, положительный торговый баланс, общий уровень цен, безработица.
- ▶ Политические проекты (проект развития политической системы игрового государства или игры в целом) – основные индикаторы: политический режим, формы государственного правления и государственного устройства;
- ▶ Правовые проекты (проект по развитию правовой системы, законопроект, регулирующий жизнедеятельность игрового государства или игры в целом) – основные индикаторы: соответствие социальных и правовых норм, защита прав человека, правовое государство;

Кейс. 24.11.2016г.

- ▶ Социальные проекты (проект развития социальной системы, решения социальных проблем) – основные индикаторы: динамика численности населения; уровень жизни населения (уровень заполнения потребительской корзины);
- ▶ Бизнес-проекты (бизнес-план развития игрового предприятия или союза предприятий) – основные индикаторы: прибыль, объемы производства и продаж, количество рабочих мест;
- ▶ Исследовательская группа (исследование игры, получение новых знаний об игре и ее участниках) – основные индикаторы: актуальные ранее неизвестные знания об игре и ее участниках.

Система оценивания

- ▶ Является ли проект проектом, а исследование исследованием – 5 баллов.
- ▶ За каждый разработанный пункт проекта или исследования – 1 балл.
- ▶ Вопросы от группы: вопрос на понимание прибавляет 1 балл; вопрос ради вопроса отнимает 1 балл.