

Тема 1. Основные понятия социального проектирования

Проектирование

- происходит от лат. «projectus» - брошенный вперед.
- процесс создания прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта или состояния.
- специфическая деятельность, результатом которой является научно- теоретически и практически обоснованное определение вариантов прогнозируемого и планового развития новых процессов и явлений.

Социальное проектирование

- способ выражения идеи улучшения окружающей среды языком конкретных целей, задач, мер и действий по их достижению, а также описание необходимых ресурсов для практической реализации замысла и конкретных сроков воплощения описываемой цели.
- это процесс создания прототипа, прообраза социальных объектов, социальных качеств, социальных процессов и отношений.

Отличия социального проекта от других видов проектов

- направленность проекта на решение *остро-значимых социальных проблем*;
- осуществление в процесса проектной деятельности *перехода от глобального уровня постановки проблемы (общегосударственного, мирового) к локальному (на уровне образовательной организации, микрорайона, города)*;
- предложение и обоснование *реальных путей решения* рассматриваемой проблемы и попытка их полной или частичной реализации;
- *командный характер работы* над проектом;
- проведение в рамках работы над проектом *социологического исследования* в том или ином виде;
- осуществление *взаимодействия с общественностью и властными структурами*, направленного на достижение целей проекта.

Субъект

Субъектом социального проектирования (т.е. тем, кто осуществляет проектирование) являются различные носители управленческой деятельности

- *отдельные личности,*
- *организации,*
- *трудовые коллективы,*
- *социальные институты и т. п., ставящие своей целью организованное, целенаправленное преобразование социальной действительности.*

Объект

Объектами, на преобразование которых направлен социальный проект, могут выступать:

- *социальные явления* (например, алкоголизм, курение, игромания, интернет-зависимость, агрессивность в подростковой среде, гражданская пассивность и т.д.);
- *социальные отношения* (например, отношение к инвалидам, к старикам, детям; к потребителю; взаимоотношения между участниками образовательного процесса и т.д.);
- *социальные институты, их деятельность* (различные органы власти и управления; школа; вуз; магазин; больница и т.д.);
- *социальная среда* (места отдыха, уличная реклама, игровые площадки, остановки, школьный двор и т.д.).

Средства осуществления социального проектирования

- Технические, математические и логические средства, при помощи которых производится, анализируется и перерабатывается информация о состоянии систем и процессов, тенденциях их развития, возникновении и развитии проблемной ситуации, потребностях субъектов.
- Средства, при помощи которых ведется непосредственное проектирование и создаются словесные описания, таблицы, чертежи, бланки, схемы, сети взаимодействий, макеты, коды, символы, алгоритмы, блок-таблицы, матрицы и другие носители, осуществляется управление процессом проектной деятельности.

Параметры структуры проекта

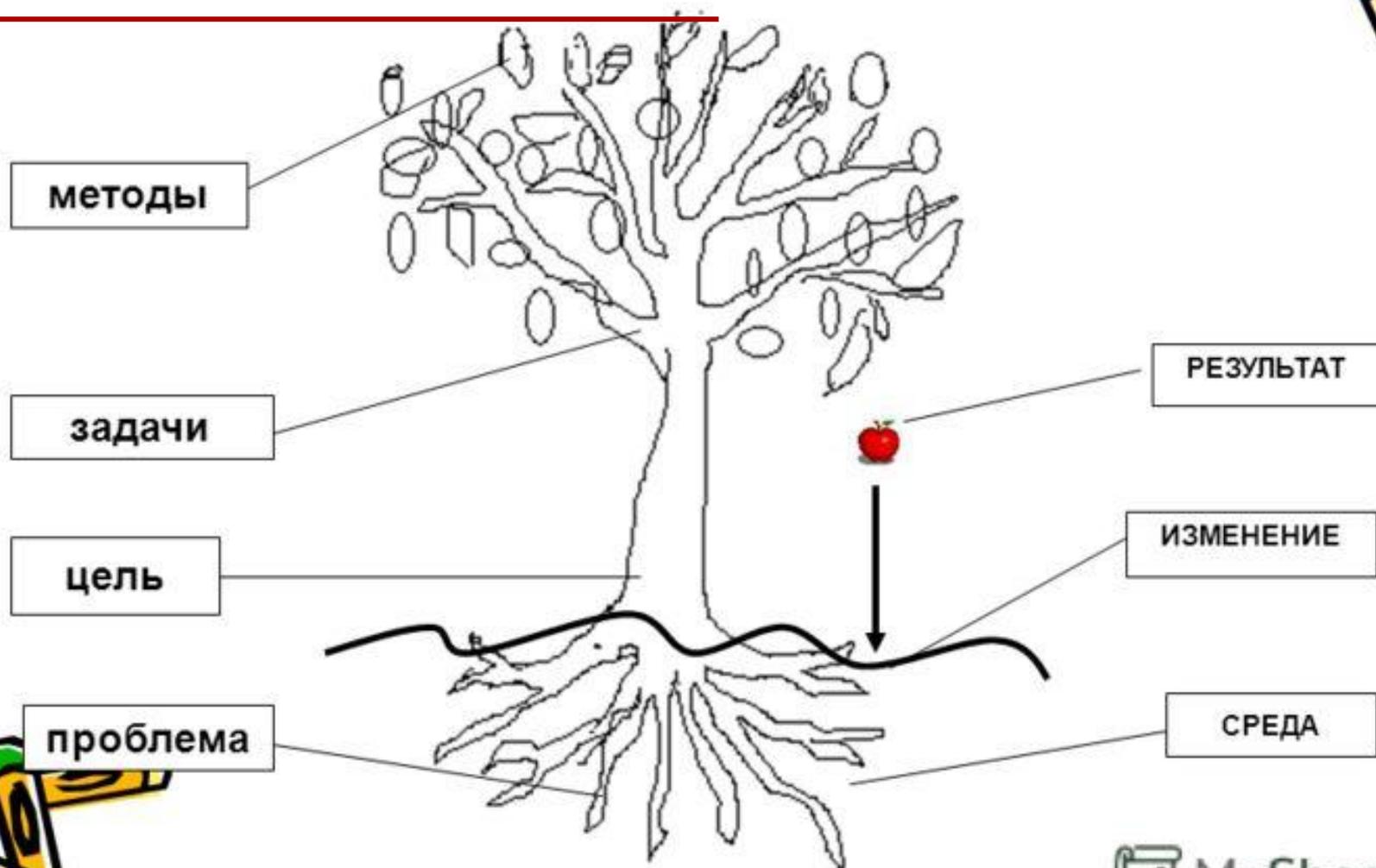
- фазы жизненного цикла проекта, этапы, работы, задачи, единичные рабочие процессы;
- отдельные пакеты работ, связанные между собой в единую структуру работ по проекту;
- организационная структура исполнителей проекта;
- структура распределения ответственности и обязанностей исполнителей при выполнении работ в виде матрицы;
- подсистемы по областям управления проектом;
- общие системные функции, выполняемые во всех подсистемах проекта на всех стадиях его реализации;
- предполагаемые итоги реализации проекта.

Команда проекта

– это группа людей-сотрудников, непосредственно работающих над осуществлением проекта и подчиненных руководителю проекта.

Основным результатом
социального проектирования
является разработка
социального проекта

Структура проекта



Элементы проекта

- цель проекта
- СЛОЖНОСТЬ
- УНИКАЛЬНОСТЬ
- ОГРАНИЧЕННОСТЬ ВО ВРЕМЕНИ
- ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ.

Методики социального проектирования

- методика матрицы идей
- методика вживания в роль
- метод аналогий
- метод ассоциаций
- методика мозгового штурма
- методика синектики.

Методика матрицы идей

- На основе нескольких независимых переменных составляются различные варианты решений.
- Переменные: сложность и первоочередность поставленных задач, сроки, в пределах которых требуется осуществить замысел, материальные, трудовые и финансовые ресурсы.
- Просчитывая варианты из этих переменных, можно определить наиболее эффективный путь реализации проекта в заданных условиях.
- Применяется, как правило, при ограниченных возможностях.

Методика вживания в роль

- Помогает получить более точное представление о том, что нужно сделать в процессе проектирования.
- Это не просто «заглядывание в будущее», а стремление глубже понять, как будет реализован проект, внимательное изучение условий, в которых протекает процесс.

Метод аналогии

Общенаучный и логический метод, с помощью которого на основе подобия, сходства предметов в каких-либо свойствах, признаках или отношениях формулируется предположение (прогноз) о наличии указанных свойств, признаков или отношений у явления, которое выступает объектом проектирования.

Утверждение (прогноз и проектирование) по аналогии является более достоверным, если принимаются в расчет следующие обстоятельства:

- чем больше известно общих признаков у сравниваемых предметов, тем выше степень вероятности вывода по аналогии;
- чем существеннее найденные общие признаки у сравниваемых предметов, тем выше степень вероятности;
- чем глубже познана взаимная закономерная связь сравниваемых предметов, тем выше степень, вероятности;
- если предмет, в отношении которого осуществляется прогнозирование по аналогии, обладает каким-нибудь свойством, не совместимым с тем свойством, которое прогнозируется, то общее сходство не имеет никакого значения.

Метод ассоциации

- АССОЦИАЦИЯ- это образы, возникающие в сознании человека, в ответ на какое-то воздействие (слово)
- СУТЬ МЕТОДА- установление связи между явлениями и понятиями, порой весьма отдаленными.

Методика мозгового штурма

- Связана с генерацией идей, с их равноправной конкуренцией, с возможностью сопоставления.
- Мозговой штурм осуществляется посредством коммуникативного взаимодействия, в котором обсуждаются различные проекты, осуществляются оценки, экспертиза фактов, полемика мнений.

Методика синектики

- Несколько предложенных идей рассматриваются отдельно друг от друга, а потом между ними устанавливаются определенная взаимосвязь и взаимозависимость