

АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ УДМУРТСКОЙ  
РЕСПУБЛИКИ «РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР  
ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО

На заседании Методического совета

АОУ УР «РОЦОД»

Протокол № 2 от 15.05. 2020г.

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета

АОУ УР «РОЦОД»

Протокол № 4 от 15.05. 2020г.



Дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности

**«Проект: демо-версия»**

Возраст детей 12-17 лет

Срок реализации программы 8 недель

**Разработчик:** Михайлова Наталия Сергеевна,  
педагог дополнительного образования АОУ  
УР «РОЦОД»

Ижевск, 2020

## 1. Пояснительная записка

Программа «Проект: демо-версия» направлена на знакомство с проектной работой, в ходе которого обучающиеся знакомятся с основными принципами и механиками проектной работы, самостоятельно выбирают тему проекта, индивидуально или в команде разрабатывают идею проекта. Данная программа предназначена для реализации в системе дополнительного образования на добровольной основе. Программа подразумевает групповое обучение до 25 человек или в микро-группах 2-3 человека, они формируются из обучающихся, ранее прошедших в Центре уровень проявленных склонностей и способностей, а также по результатам собеседования.

Программа рассчитана на 16 часов (8 недель) и предусматривает нагрузку 2 часа 1 раз в неделю, режим занятия по индивидуальным расписаниям.

**Цель программы** - создание условий, при которых обучающиеся, одаренные дети самостоятельно учатся знакомиться с основными принципами и механиками проектной работы, развивают системное мышление и творческие способности через проектную деятельность.

### **Задачи программы:**

- обучение современным способам работы над проектами;
- формирование представления об основных этапах проектной деятельности;
- развитие самостоятельности и способности творчески решать поставленные задачи;
- презентация и защита проектной работы;
- участие в конкурсах разного уровня.

### **Ключевые преимущества курса:**

- Доступная форма объяснения основ проектной деятельности с игровыми элементами;
- Разработка актуальных инженерно-технологических и социокультурных кейсов от реальных заказчиков - бизнеса, власти и некоммерческого сектора;
- Демонстрация возможностей, которые дает обучающимся проектная работа - возможность участвовать в большом количестве конкурсов разного уровня, включая всемирный конкурс научных и инженерных достижений Intel ISEF,

конкурс «Большие вызовы» ОЦ Сириус, отбор на профильные смены в «Артек» и многие другие).

## 2. Планируемые результаты

*Личностные* - формировать общественно активности личность, выявлять интересы, склонности, способности, возможности учащихся к различным видам проектной деятельности.

*Метапредметные* - содействовать приобретению обучающимися опыта разрешения личных, групповых, социальных проблем;  
- развивать опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества.

*Предметные* - развивать познавательные способности и формировать исследовательский поиск у школьников;  
- развивать специфические умения и навыки проектирования (формулирование проблемы и постановка задач, целеполагание и планирование деятельности, самоанализ и рефлексия, презентация в различных формах);  
- развивать опыт творческой деятельности, творческих способностей на примере разрешения социальных ситуаций.

Обучающиеся, обучившиеся по программе «Проект: демо-версия», будут приглашены к зачислению в образовательную программу «Проектная академия».

### 3. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма (аттестации) контроля
			Теоретич.	Практич.	
1.	Современные тенденции научно-технологического прогресса, ТБ	2	1	1	Деловая игра
2.	Алгоритм работы над проектами	2	1	1	Тест
3.	Постановка проблемы и целеполагание проекта	2	1	1	Тест
4.	Исследование и проектирование	2	1	1	Доклад
5.	Разработка проектной идеи	2	1	1	Хакатон
6.	Планирование ресурсов проекта	2	1	1	Зачет
7.	Команда проекта	2	1	1	Деловая игра
8.	Презентация проектной идеи	2	1	1	Презентация проекта
<b>Итого:</b>		<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	

## 4. Содержание

### **Тема 1. Современные тенденции научно-технологического прогресса, ТБ.**

*Теория* Современные тенденции научно-технологического прогресса.

*Практика* Деловая игра «Профессии будущего».

### **Тема 2. Алгоритм работы над проектом**

*Теория* Проект и его типы. Классификации проектов. Дизайн-мышление. ТРИЗ

*Практика* Технология ТРИЗ. Составление карты исследования.

### **Тема 3. Постановка проблемы и целеполагание проекта**

*Теория* Постановка цели. Формулирование темы.

*Практика* Составление паспорта проектов

### **Тема 4. Исследование и проектирование**

*Теория* Особенности этапов работы над проектами

*Практика* Анализ информации, анализ экспертных мнений.

### **Тема 5. Разработка проектной идеи**

*Теория* Определение проектной идеи. SMART технология. Брейншторминг. Как избежать банальных тем.

*Практика* Разработка проектной идеи в формате хакатона.

### **Тема 6. Планирование ресурсов проекта**

*Теория* Виды ресурсов. Планирование ресурсов проекта. Разбиение проекта на задачи.

*Практика* Разработка ресурсной карты.

### **Тема 7. Команда проекта**

*Теория* Распределение ролей и функций в проектной команде. Внешний контур. Внутренний контур.

*Практика* Деловая игра «Моя монетизация».

### **Тема 8. Презентация проектной идеи**

*Теория* Техника публичного выступления. Невербальные способы общения. Анализ проектной идеи в общем.

*Практика* Презентация проектных идей

## 5. Календарный учебный график

Сроки реализации освоения программы	1 полугодие					Всего учебных недель
	Начало учебного года	4 недели		4 недели		
2 месяца	сентябрь	У	А	У	ИА	

**Условные обозначения:**

У – учебные занятия по расписанию

А – аттестация (текущая, промежуточная)

ИА – итоговая аттестация

## **6. Материально-техническое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы «Проект: демо-версия»**

Методические средства обучения: тематические подборки по теме занятия; специализированная, методическая и учебная литература, методические разработки, иллюстрации, фотографии, карточки, схемы, эскизы, карты, чертежи, плакаты и таблицы; раздаточный материал; учебные фильмы и др.

Технические средства обучения: видео и аудиозаписи, презентационный материал, компьютер, принтер, проектор, экран, интернет - ресурсы, диски, флэш-карта, калькулятор и т.д.

Канцелярские товары: тетрадь, чертежные листы, простые и цветные карандаши, флипчарт, линейка, ластик, калька, чёрная гелевая ручка, клей, и другие.



## 7. Методическое обеспечение программы

№	Наименование разделов	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Современные тенденции научно-технологического прогресса, ТБ.	Экскурсия Беседа  Диалог Устное изложение Практическое задание	Словесный Наглядный  Практический Фронтальный Коллективный Индивидуально-фронтальный Коллективно-групповой В парах Индивидуальный	Карточки Фотографии Мультимедийные материалы	Компьютер Проектор	Деловая игра
2	Алгоритм работы над проектом	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный Практический Фронтальный Коллективный Индивидуально-фронтальный  Коллективно-групповой В парах Индивидуальный	Таблицы Фотографии Дидактические карточки Памятки Специализированная литература Мультимедийные материалы	Компьютер Принтер	Тест
3	Постановка проблемы и целеполагание проекта	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный Практический Фронтальный Коллективный Индивидуально-фронтальный Коллективно-	Таблицы Фотографии Дидактические карточки Памятки Специализированная литература Мультимедийн	Компьютер Принтер	Тест

			групповой В парах Индивидуальный	ые материалы		
4.	Исследование и проектирование	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный  Практический Фронтальный Коллективный  Коллективно-групповой В парах Индивидуальный	Фотографии Дидактические  карточки Специализированная литература Мультимедийные материалы	Компьютер Принтер	Доклад
5	Разработка проектной идеи	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный  Практический Фронтальный	Таблицы Фотографии  Дидактические карточки	Компьютер Принтер	Хакатон
6	Планирование ресурсов проекта	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный Практический Фронтальный	Таблицы Фотографии Дидактические карточки	Компьютер Принтер	Зачет
7	Команда проекта	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный Практический Фронтальный	Таблицы Фотографии Дидактические карточки	Компьютер Принтер	Деловая игра
8	Презентация проектной идеи	Комбинированная Практическое задание	Словесный Наглядный Практический Фронтальный	Таблицы Фотографии Дидактические карточки	Компьютер Принтер	Презентация проекта

## 8. Информационное обеспечение

Дополнительная общеразвивающая программа «Проект: демо-версия» оснащена аудио-, видео-, фото-, интернет источниками по каждому разделу, который соответствует современным требованиям и обеспечивает достижение планируемых результатов.

1. Диск «Социальное проектирование»
2. Алгоритм работы над социальным проектом - <https://ppt4web.ru/pedagogika/osnovnye-etapy-raboty-nadproektom.html> Основные этапы работы над проектом (презентация)
3. Типы проектов <https://lektsii.org/9-235.html> Классификация типов проектов.
4. Практико-ориентированный проект (презентация) <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/08/20/praktikoorientirovannye-proekty>
5. Памятка работы над исследовательским проектом <https://nsportal.ru/blog/shkola/biologiya/all/2015/09/24/pamyat-ka-po-rabote-nad-issledovatel'skim-proektom>
6. Практическая работа «Типы проектов» Ситуация и проблема. Постановка цели. Формулирование темы <http://www.protema.ru/lib/ou/item/183-proj> - Учимся работать над проектом Формулирование задач.
7. Ресурсы <https://good-tips.pro/index.php/business-andfinance/investment/> виды-ресурсов,-функции-и-задачи управления-ресурсами-проекта.
8. Этапы работы над проектом <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikhobedinenii/library/2015/08/26/etapy-raboty-nad-proektom>.

## 9.Оценочные материалы

### Тест №1

#### Вопрос 1

Соедините вид деятельности и его предполагаемый результат.

- 1.Исследование
- 2.Конструирование
3. Создание произведения искусства

- а.Формирование нового восприятия
- б.Новое знание
- в. Новый объект

#### Вопрос 2

Выберите неверное утверждение

- Проект всегда связан с созданием чего-то нового
- Результат проекта должен быть социально востребован
- Проект воспроизводит уже сложившуюся практику
- Проект всегда решает какую-то проблему

#### Вопрос 3

Рассортируйте фактические и образовательные результаты проекта.

1. Образовательные
  2. Фактические
- 
- а. 3D-модель беспилотного летательного аппарата
  - б. Выбор роли в следующем проекте для того, чтобы закрыть нехватку компетенций
  - в. Выбор вуза для поступления
  - г. Бизнес-план стартапа
  - д. Эскизы костюмов для театральной постановки
  - е. Ценности исследователя (например, стремление к достоверным измерениям в ходе работы)

#### Вопрос 4

1. Профессиональный проект
  2. Образовательный проект
  3. Кружковый проект
- 
- а. Ценность проекта — в присвоении образовательных результатов
  - б. Реализуется в профессиональной, естественной среде
  - в. Продуктовый и образовательный результаты являются обязательными
  - г. Реализуется в учебной среде
  - д. Результат принимается стейкхолдерами

- е. Результат реально воздействует на окружающий мир
- ж. Образовательный результат возникнет в ходе специально организованной рефлексии и является необязательным
- з. Реализуется в смешанной среде
- и. Результат оценивается преподавателями
- к. Продуктовый результат является необязательным
- л. Ценность проекта — и в изменении мира, и в изменении команды

Соотнесите высказывания с типами проекта.

## Тест №2

Вопрос 1 Выберите вариант, в котором стадии жизненного цикла для работы с детско-взрослыми проектами указаны верно и расставлены в порядке их прохождения в проекте

Постановка целей и планирование → выделение проблемы → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов → внедрение и эксплуатация

Вопрос 2 Выберите верные характеристики проекта

Результат проекта должен кто-то принимать

Ключевым в реализации проекта является получение опыта изменения мира через свою деятельность

В детско-взрослых проектах можно выделить продуктовый и образовательный результаты

Главной целью детско-взрослых проектов выступает получение навыков и умений

Вопрос 3 Какие характеристики образовательных результатов проекта отсутствуют у продуктовых (фактических) результатов?

Результаты уникальны

На каждом этапе проекта существуют свои ценные результаты

Результаты индивидуальны, не обязательно принадлежат всем

Результат отчуждаем и может использоваться другой командой в будущем

Вопрос 4 Эксперт, преподаватель и лаборант по-разному участвуют в организации среды вокруг проектной команды. Какое утверждение из приведенных ниже является неверным?

Лаборант удерживает среду, в которой участники осуществляют работу с оборудованием

Эксперт обеспечивает наличие у проектной команды оборудования

Позиция эксперта обеспечивает команде проекта обратную связь от реальности

Лаборант может учить команду проекта работать с оборудованием

Вопрос 5 Наставник — это позиция, совмещающая роли куратора и тьютора проекта. В чем принципиальное отличие между этими ролями?

Куратор включен в команду проекта, заменяет лидера проекта в случае его слабости, доводит проект до продуктового результата. Тьютор отвечает за индивидуальный образовательный результат каждого участника, продуктивный результат ему не столь важен

Куратор отвечает в основном за образовательный результат проекта, в то время как тьютору важнее работа команды над продуктом, который получится по итогам проектной работы

Куратор содержательно и деятельностно включен в команду проекта, знает, к чему движется проект, доводит проект до продуктового результата. Тьютор отвечает за индивидуальный образовательный результат каждого участника, продуктивный результат ему не столь важен

Тьютор продвигается по жизненному циклу проекта вместе с участниками, т. к. ему важен продуктивный результат работы. Куратор выделяет образовательные результаты для каждого участника индивидуально на всех этапах проектной работы

### **Направления тем для докладов:**

Агропромышленные и биотехнологии

Беспилотный транспорт и логистические системы

Большие данные, машинное обучение и финансовые технологии

Когнитивные исследования

Космические технологии

Нанотехнологии

Нейротехнологии и природоподобные технологии

Новые материалы

Освоение Арктики и мирового океана

Персонализированная и прогностическая медицина

Современная энергетика

Умный город и безопасность

### **Хакатон**

Критерии оценки проекта

Баллы от 1 до 5.

1. Оригинальность предложенных идей, новизна (если решение, предложенное командой

оригинальное – максимально)

2. Проработанность решения (если решение на ваш взгляд достаточно проработано для периода работы в 1,5 часа с нуля – максимально)

3. Реализуемость и жизнеспособность проекта (если у проекта есть перспективы реализации –

максимально)

4. Ценность проекта (если предложенное решение имеет важное значение на ваш взгляд

для общества, конкретных групп людей - максимально)

### **Зачетная работа**

Создание ресурсной карты проектной идеи.

Наличие проработанной ресурсной карты – зачет.

Отсутствие ресурсной карты – незачет.

### **Деловая игра**

Активное участие в деловой игре «Монетизация».

## Презентация проектной идеи

Критерии оценки проекта		Баллы	Баллы за проект	Комментарий
1	Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели	0-3		
2	Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения	0-3		
3	Обоснованность предлагаемого решения	0-5		
4	Значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения	0-6		
5	Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать	0-4		
6	Умение объяснить и защитить свои идеи	0-4		
7	Владение понятийным аппаратом	0-4		
8	Оригинальность решения	0-6		
<b>ИТОГО</b>				



## 10.Список литературы для педагога

1. Кильпатрик В. Основы метода. М.-Л., 1928.
2. Новые педагогические и информационные технологий в системе. Образования / Под ред. Е.С. Полат. — М., 2000.
3. Полат Е.С. Как рождается проект.— М., 1995. 10. Хромов А.А., Шамрина Н.М., Борзяк Ю.В. Из опыта организации проектной деятельности школьников // Школа и производство. 1999.
4. Алгоритм работы над проектом.[http://wiki.iteach.ru/images/c/c1/Алгоритм\\_работы\\_над\\_проектом.pdf](http://wiki.iteach.ru/images/c/c1/Алгоритм_работы_над_проектом.pdf)
5. Классификация типов проектов <https://lektsii.org/9-235.html>.
6. Практико-ориентированный проект <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2014/10/16/praktiko-orientirovannyu-proekt-na-temuigroteka-v-dou>
7. Презентация, доклад Исследовательский проект <https://presentacii.ru/presentation/issledovatel'skij-proekt-15>.
8. Школа проектов <https://sites.google.com/a/labore.ru/kcp/teoria-proektov/klassifikacia-proektov>
9. Типы проектов в школе <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2013/03/01/typy-proektov-v-nachalnoy-shkole>
17. Правила создания презентации в MS PowerPoint <https://nsportal.ru/vuz/istoricheskie-nauki/library/2014/03/20/metodicheskie-ukazaniya-pravilasozdaniya-prezentatsii-v>

## 11.Список литературы для обучающегося

1. А.В.Горячев, Н.И. Иглина "Всё узнаю, всё смогу". Тетрадь для детей и взрослых по освоению проектной технологии в начальной школе.- М. БАЛЛАС,2008
2. А.Ликум - Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] [http://www.bookshunt.ru/b120702\\_detskaya\\_enciklopediya\\_enciklopediya\\_vse\\_o\\_bo\\_vsem](http://www.bookshunt.ru/b120702_detskaya_enciklopediya_enciklopediya_vse_o_bo_vsem).

3. Почему и потому. Детская энциклопедия. [Электронный ресурс]  
<http://www.kodges.ru/dosug/page/147/>
4. Большая детская энциклопедия для детей. [Электронный ресурс]  
<http://www.mirknig.com/>
5. Большая детская энциклопедия (6-12 лет). [Электронный ресурс]  
<http://allebooks.com/2009/05/01/bolshaja-detskaja-jenciklopedija-6-12.html>
6. Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.

АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ УДМУРТСКОЙ  
РЕСПУБЛИКИ «РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР  
ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО

На заседании Методического совета  
АОУ УР «РОЦОД»  
Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2020г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор АОУ УР «РОЦОД»  
\_\_\_\_\_ Р.Р. Бякова  
Приказ № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2020г.

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета  
АОУ УР «РОЦОД»  
Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2020г.

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности

**«Проект: демо-версия»**

на 2020-2021 учебный год

Возраст детей 12-17 лет  
Срок реализации программы 8 недель

**Разработчик:** Михайлова Наталия  
Сергеевна, педагог дополнительного  
образования АОУ УР «РОЦОД»

### **Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Проект: демо-версия», разработчик Михайлова Н. С., срок реализации 16 часов. Возраст обучающихся 12-17 лет.

Направленность программы социально-педагогическая, рассчитана на 16 часов и предусматривает недельную нагрузку по 2 часа 1 раз в неделю. Рабочая программа будет реализовываться в соответствии с учебным планом общеразвивающей программы «Проект: демо-версия», изменений на 2020-2021 учебный год нет.

Занятия проводятся на базе \_\_\_\_\_ с обучающимися в количестве \_\_\_\_\_ человек. Группы

## Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма (аттестации) контроля
			Теоретич.	Практич.	
1.	Современные тенденции научно-технологического прогресса, ТБ	2	1	1	Деловая игра
2.	Алгоритм работы над проектами	2	1	1	Тест №1
3.	Постановка проблемы и целеполагание проекта	2	1	1	Тест №2
4.	Исследование и проектирование	2	1	1	Доклад
5.	Разработка проектной идеи	2	1	1	Хакатон
6.	Планирование ресурсов проекта	2	1	1	Зачет
7.	Команда проекта	2	1	1	Деловая игра
8.	Презентация проектной идеи	2	1	1	Презентация проектной идеи
9.	Всего	16	8	8	

### Контрольно-измерительные материалы

#### Тест №1

##### Вопрос 1

Соедините вид деятельности и его предполагаемый результат.

1. Исследование
2. Конструирование
3. Создание произведения искусства

- а. Формирование нового восприятия
- б. Новое знание
- в. Новый объект

##### Вопрос 2

Выберите неверное утверждение

- Проект всегда связан с созданием чего-то нового
- Результат проекта должен быть социально востребован
- Проект воспроизводит уже сложившуюся практику
- Проект всегда решает какую-то проблему

### Вопрос 3

Рассортируйте фактические и образовательные результаты проекта.

1. Образовательные
2. Фактические
  - а. 3D-модель беспилотного летательного аппарата
  - б. Выбор роли в следующем проекте для того, чтобы закрыть нехватку компетенций
  - в. Выбор вуза для поступления
  - г. Бизнес-план стартапа
  - д. Эскизы костюмов для театральной постановки
  - е. Ценности исследователя (например, стремление к достоверным измерениям в ходе работы)

### Вопрос 4

1. Профессиональный проект
2. Образовательный проект
3. Кружковый проект
  - а. Ценность проекта — в присвоении образовательных результатов
  - б. Реализуется в профессиональной, естественной среде
  - в. Продуктовый и образовательный результаты являются обязательными
  - г. Реализуется в учебной среде
  - д. Результат принимается стейкхолдерами
  - е. Результат реально воздействует на окружающий мир
  - ж. Образовательный результат возникнет в ходе специально организованной рефлексии и является необязательным
  - з. Реализуется в смешанной среде
  - и. Результат оценивается преподавателями
  - к. Продуктовый результат является необязательным
  - л. Ценность проекта — и в изменении мира, и в изменении команды

Соотнесите высказывания с типами проекта.

### Тест №2

Вопрос 1 Выберите вариант, в котором стадии жизненного цикла для работы с детско-взрослыми проектами указаны верно и расставлены в порядке их прохождения в проекте

Постановка целей и планирование → выделение проблемы → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия образовательных результатов

Выделение проблемы → постановка целей и планирование → реализация продукта → оформление результатов и их представление → выделение и рефлексия продуктовых результатов → внедрение и эксплуатация

Вопрос 2 Выберите верные характеристики проекта

Результат проекта должен кто-то принимать

Ключевым в реализации проекта является получение опыта изменения мира через свою деятельность

В детско-взрослых проектах можно выделить продуктовый и образовательный результаты

Главной целью детско-взрослых проектов выступает получение навыков и умений

Вопрос 3 Какие характеристики образовательных результатов проекта отсутствуют у продуктовых (фактических) результатов?

Результаты уникальны

На каждом этапе проекта существуют свои ценные результаты

Результаты индивидуальны, не обязательно принадлежат всем

Результат отчуждаем и может использоваться другой командой в будущем

Вопрос 4 Эксперт, преподаватель и лаборант по-разному участвуют в организации среды вокруг проектной команды. Какое утверждение из приведенных ниже является неверным?

Лаборант удерживает среду, в которой участники осуществляют работу с оборудованием

Эксперт обеспечивает наличие у проектной команды оборудования

Позиция эксперта обеспечивает команде проекта обратную связь от реальности

Лаборант может учить команду проекта работать с оборудованием

Вопрос 5 Наставник — это позиция, совмещающая роли куратора и тьютора проекта. В чем принципиальное отличие между этими ролями?

Куратор включен в команду проекта, заменяет лидера проекта в случае его слабости, доводит проект до продуктового результата. Тьютор отвечает за индивидуальный образовательный результат каждого участника, продуктовый результат ему не столь важен

Куратор отвечает в основном за образовательный результат проекта, в то время как тьютору важнее работа команды над продуктом, который получится по итогам проектной работы

Куратор содержательно и деятельностно включен в команду проекта, знает, к чему движется проект, доводит проект до продуктового результата. Тьютор отвечает за индивидуальный образовательный результат каждого участника, продуктовый результат ему не столь важен

Тьютор продвигается по жизненному циклу проекта вместе с участниками, т. к. ему важен продуктовый результат работы. Куратор выделяет образовательные результаты для каждого участника индивидуально на всех этапах проектной работы

### **Направления тем для докладов:**

Агропромышленные и биотехнологии  
Беспилотный транспорт и логистические системы  
Большие данные, машинное обучение и финансовые технологии  
Когнитивные исследования  
Космические технологии  
Нанотехнологии  
Нейротехнологии и природоподобные технологии  
Новые материалы  
Освоение Арктики и мирового океана  
Персонализированная и прогностическая медицина  
Современная энергетика  
Умный город и безопасность

### **Хакатон**

Критерии оценки проекта

Баллы от 1 до 5.

1. Оригинальность предложенных идей, новизна (если решение, предложенное командой оригинальное – максимально)
2. Проработанность решения (если решение на ваш взгляд достаточно проработано для периода работы в 1,5 часа с нуля – максимально)
3. Реализуемость и жизнеспособность проекта (если у проекта есть перспективы реализации – максимально)
4. Ценность проекта (если предложенное решение имеет важное значение на ваш взгляд для общества, конкретных групп людей - максимально)

### **Зачетная работа**

Создание ресурсной карты проектной идеи.  
Наличие проработанной ресурсной карты – зачет.  
Отсутствие ресурсной карты – незачет.

### **Деловая игра**

Активное участие в деловой игре «Монетизация».



## Презентация проектной идеи

Критерии оценки проекта		Баллы	Баллы за проект	Комментарий
1	Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели	0-3		
2	Умение разделить цель на задачи для более Эффективного поиска решения	0-3		
3	Обоснованность предлагаемого решения	0-5		
4	Значимость для практики, возможность Масштабирования и внедрения	0-6		
5	Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать	0-4		
6	Умение объяснить и защитить свои идеи	0-4		
7	Владение понятийным аппаратом	0-4		
8	Оригинальность решения	0-6		
<b>ИТОГО</b>				