

Инструктивно-методический материал  
по организации и проведению  
«летних школ» (установочных сессий)  
для участников Программы

**КАДРЫ БУДУЩЕГО** 

ДЛЯ РЕГИОНОВ

А.М. Кондаков, руководитель авторского коллектива, лидер Программы «Кадры будущего для регионов», доктор педагогических наук, член-корреспондент РАО

Авторы-  
составители: Н.Я. Карпушин, доктор педагогических наук,  
доцент

Е.Е. Карпушина, кандидат филологических наук, доцент

Н.А. Федотова, методист высшей категории

Данная брошюра содержит инструктивно-методический материал по организации и проведению «летних школ» (установочных сессий) для участников Программы «Кадры будущего для регионов» в субъектах Российской Федерации.

В материале даны: рекомендации по срокам проведения «летних школ», основные требования к площадке их проведения, материально-технические требования, требования к уровню профессиональных компетенций, навыков и знаний привлекаемых педагогических работников и тренерского состава по работе с участниками Программы, их функционал.

В брошюре представлены: типовой сценарий проведения «летних школ», образовательная программа с учебным планом, формы и методики проведения мероприятий, включенных в сценарий; презентация программы «Кадры будущего для регионов» с задачами для участников и наставников на «Летних школах».

## Содержание

Задачи «Летних школ», рекомендации по срокам проведения.....	5
Основные требования к площадке проведения «Летних школ».....	6
Основные критерии отбора тренеров.....	7
<i>Основные функциональные обязанности тренера:</i> .....	8
<i>Основные функциональные обязанности вожатого:</i> .....	9
Необходимые конструктивные умения: .....	11
<i>Необходимые знания:</i> .....	11
Образовательная программа «Летних школ».....	12
Формы и методики проведения образовательных мероприятий «Летней школы» .....	22
Памятка для наставника на «Летней школе» .....	44

## **Задачи «Летних школ», рекомендации по срокам проведения**

В региональных «летних школах» (установочных сессиях) Программы «Кадры будущего для регионов» (далее – Программа) принимают участие дети (*школьники* общеобразовательных организаций) и *студенты* профессиональных образовательных организаций (14 – 17 лет), молодежь (*тьюторы* – студенты образовательных учреждений высшего образования (от 18 лет до 21 года), *наставники* из числа успешных представителей предприятий и организаций субъекта Российской Федерации, работающих в рамках приоритетных направлений социально-экономического развития субъекта Российской Федерации, тренеры, вожатые, организаторы (региональный проектный офис).

### ***Задачи «Летних школ»***

1. Формирование мотивации участников «Летних школ» к проектной деятельности в рамках приоритетных направлений социально-экономического развития.
2. Формирование проектных команд, формирование проектных идей.
3. Планирование работы по реализации проектов, стажировок и профессиональных проб.
4. Установление коммуникации внутри проектных команд, формирование сообщества участников Программы в субъекте Российской Федерации и в целом в стране.

Рекомендуемое время проведения «летних школ» – период летних каникул.

## Основные требования к площадке проведения «Летних школ»

Для проведения «летней школы» рекомендуется использование ресурсов учреждений общего и дополнительного образования, в том числе загородных. Использование развитой инфраструктуры загородных учреждений дополнительного образования обеспечивает возможность и для творческого развития, развития креативного мышления, неформального общения и установления коммуникации.

Для реализации программы «Летней школы» необходимы следующие **типы помещений**:

- большая аудитория вместимостью не менее 300 человек для проведения общих торжественных, информационных или презентационных мероприятий (актовый зал), оснащенная мультимедийной аппаратурой и экраном, звуковым оборудованием, с возможностью трансформации (перестановки стульев) и организации свободного пространства;
- 20 помещений (по количеству проектных команд) вместимостью до 15 человек для работы проектных команд (конференц-залы, учебные классы с возможностью трансформации помещения (перестановки стульев и столов с целью создания комфортного пространства для творческой работы);
- помещения для сна и отдыха участников школы, тренеров;
- столовая.

При благоприятных метеоусловиях мероприятия можно проводить на открытых площадках: открытых эстрадах, стадионах, костровых и т.д.

### **Необходимое оборудование и расходные материалы:**

- скоростной Интернет (Wi-Fi);
- мультимедийная аппаратура, экран и проектор;
- баннеры и растяжки;
- флипчарты (по одному на проектную команду);
- бумага и маркеры для флипчартов;
- ноутбуки;
- комплект звуковой усилительной аппаратуры, в том числе для открытых площадок с радиомикрофонами (2 шт.);
- канцелярские товары (блокноты, ручки).

### **Основные критерии отбора тренеров**

Для каждого региона формируется тренерская команда. Непосредственные функциональные задачи каждого тренера распределяются старшим тренером команды исходя из потребностей региона, условий проведения летних школ и состава команды.

При отборе **тренеров** для реализации программы региональной «летней школы» к претендентам предъявляются следующие **требования**:

- опыт педагогической деятельности (опыт работы с детьми или молодежью);
- опыт проведения федеральных или региональных детских, юношеских и молодежных смен, форумов, слетов;
- опыт работы в федеральных, региональных проектах или программах.

*Критерии отбора тренеров:*

- способность работать в команде;
- знание стратегических направлений социально-экономического развития РФ и субъекта РФ;
- способность использовать в работе проектные технологии;
- активность в социальных сетях;
- личные качества (харизматичность, толерантность, доброжелательность и т.д.).

По итогам отбора претенденты проходят обучение по программе подготовки тренеров в очно-заочной форме. Финальным этапом отбора тренеров является личное собеседование по итогам обучения для контроля понимания своих функциональных задач и задач «летней школы».

***Основные функциональные обязанности тренера:***

- участвует в разработке, обсуждении и корректировке сценария «летней школы» в конкретном регионе в соответствии с задачами и условиями региона;
- проводит тренинги в соответствии со сценарием «летней школы» и распределением обязанностей внутри тренерской команды;
- проводит консультации для проектных команд по реализации проектов.

Для оказания организационной поддержки проведения «летних школ» в регионе может быть сформирована группа **вожатых**, состоящая из лиц старше 18 лет, имеющих высшее или среднее специальное педагогическое образование, студентов вузов, успешно прошедших инструктивно-методические семинары, тренинги по подготовке к работе в «летней школе».



Одним из этапов формирования коллектива вожатых является разработка системы критериев отбора претендентов с учетом наличия у них специального образования, опыта подобной работы с детьми соответствующей возрастной категории, уровня психолого-педагогических знаний, коммуникативных качеств, творческих способностей.

**Процедура отбора вожатых** предусматривает оценку уровня сформированности таких *компетенций и навыков*, как:

- способность работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различия;
- способность использовать в своей деятельности базовые правовые знания;
- способность использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций;
- способность создания временного коллектива подростков и управления им;
- готовность к обеспечению охраны жизни и здоровья подростков;
- навык работы с универсальными информационными инструментами и оргтехникой.

Дополнительным критерием отбора вожатых может быть участие в молодежных общественных организациях, членство в педагогических отрядах.

**Основные функциональные обязанности вожатого:**

- участвует в организации регистрации и трансфера подростков до места проведения «летней школы» и

обратно, несет ответственность за жизнь и здоровье детей на маршруте;

- организует размещение подростков в корпусах учреждения, на базе которого проводится «летняя школа»;
- обеспечивает исполнение требований техники безопасности пребывания в «летней школе»;
- обеспечивает выполнение требований режима пребывания и самообслуживания подростков в «летней школе»: подъем, утренняя зарядка, организация питания, отбой, уборка помещений;
- участвует в подготовке площадок для проектной, образовательной, спортивной и творческой деятельности детей и молодежи, несет ответственность за сохранность мебели, оборудования, инвентаря и т.д.;
- сопровождает проектные команды в соответствии с ежедневным планом мероприятий «летней школы»;
- оказывает организационную поддержку во взаимодействии детей с тренерами, тьюторами и наставниками;
- проводит культурно-досуговые и спортивные мероприятия, направленные на формирование временного коллектива, его развитие и поддержание комфортного эмоционального состояния детей;
- соблюдает права и свободы детей;
- соблюдает этические нормы поведения;
- предоставляет необходимую отчетность (при необходимости).

### **Необходимые конструктивные умения:**

- выстраивать педагогически целесообразные отношения с участниками «Летней школы»;
- выстраивать взаимоотношения с тренерами и тьюторами «летней школы»;
- составлять ежедневный план работы в соответствии с общей программой «летней школы»;
- подбирать материалы для проведения игр, организационных сборов и иных мероприятий, направленных на формирование и развитие временного коллектива подростков;
- определять и учитывать эмоциональное состояние подростков;
- анализировать результаты деятельности временного коллектива подростков;
- анализировать внешние факторы проведения мероприятий (время суток, соответствие общей программе, погодные условия, условия безопасности).

### **Необходимые знания:**

- законодательных и иных нормативных правовых актов в области защиты прав ребенка в сфере организации отдыха детей, деятельности детских и молодежных общественных организаций, а также в сфере информационной безопасности и защиты персональных данных;
- локальных актов по организации и проведению «летней школы»;
- основ планирования деятельности временного

коллектива детей;

- технологий проведения мероприятий во временном детском коллективе с целью его формирования и развития, а также поддержания комфортного эмоционального состояния его участников;
- возрастных особенностей и особенностей межличностного общения подростков;
- подходов к организации мотивационных мероприятий.

Вожатый «летней школы» несет всю полноту юридической ответственности за жизнь и здоровье подростков.

## Образовательная программа «Летних школ»

Под руководством команды тренеров для формирования региональных проектных команд участники «Летней школы» проходят трехдневный курс погружения в основы проектной деятельности, знакомятся со стратегией развития региона, направлениями деятельности Программы, объединяются в команды для разработки проектов, направленных на социально-экономическое развитие регионов.

На заключительном этапе проектные команды работают с наставниками, которые корректируют (при необходимости) проработанные проектные идеи и планируют работу по реализации проектов. Завершается «Летняя школа» «Аллеей проектов» — презентацией результатов проектной деятельности команд высшему должностному лицу субъекта Российской Федерации.

Программа «Летней школы» представляет собой систему тренингов по формированию мотивации, социальному проектированию, командообразованию, развитию лидерских

качеств. При формировании сценария «летней школы» реализуется комплексный подход, предполагающий включение в программу каждого дня **модулей для детей, молодежи, тьюторов и наставников** (в третий день).

**Модуль для детей** (продолжительность **22 часа**) знакомит с Программой «Кадры будущего для регионов» и направлен на формирование и развитие лидерских команд из активных, амбициозных и неравнодушных обучающихся, осваивающих образовательные программы общего и среднего профессионального образования.

Целью образовательного **модуля для молодежи (студентов -тьюторов** (продолжительность **25 часов**) является ознакомление с основами тьюторства, Программой «Кадры будущего для регионов», обучение методикам и технологиям проектной деятельности.

**Модуль для тьюторов и наставников** (продолжительность **5 часов**) предполагает ознакомление с основами наставничества, Программой «Кадры будущего для регионов», инструментами коммуникации внутри проектной команды, основами планирования работы команды по реализации проекта, задачами наставника на «Летней школе».

В состав модуля для тьюторов и наставников входит блок практической работы с проектной командой по экспертизе проектной идеи и ее корректировке, планированию работы по реализации проекта, планированию стажировок и профпроб, установлению коммуникации внутри команды.

Также в состав модуля для тьюторов и наставников входит блок по презентации проекта проектной командой под руководством наставника на «Аллее проектов».

Таким образом, по итогам реализации образовательной программы на «Летней школе» (установочной сессии) создаются условия для достижения поставленных задач: формирование мотивации участников «летних школ» к проектной деятельности в рамках приоритетных направлений социально-экономического развития; формирование проектных команд, формулирование проектных идей; планирование работы по реализации проектов, стажировок и профпроб; установление коммуникации внутри проектных команд, формирование сообщества участников программы в субъекте Российской Федерации и в целом в стране.

## Типовой сценарий установочной сессии «Летней школы»

Наименование субъекта РФ \_\_\_\_\_

Даты проведения \_\_\_\_\_

Место проведения \_\_\_\_\_

### ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Место	Т/з для проведения	Ответственные	Ответственный от РПО
До 10:00	<b>Приезд участников (студенты-лидеры (тьюторы), регистрация)</b>		Раздаточный материал	Региональный проектный офис (далее — РПО), вожатые	
10:00 – 12:00	<b>Модуль для студентов-лидеров</b> Тренинг на знакомство и мотивацию. Введение в деятельность студента-лидера в рамках «Летней школы». Упражнение «Визитная карточка»	Площадка (помещение со стульями и свободным пространством)	Ватман, маркеры, ножницы (по количеству студентов-лидеров), флипчарты по количеству проектных команд	Тренеры	
До 12:00	<b>Приезд участников (дети), регистрация</b>		Раздаточный материал	РПО, вожатые	
<b>ДЕЛОВАЯ ЧАСТЬ</b>					
12:00 – 12:30	<b>Торжественное открытие «Летней школы» (установочной сессии) с участием представителей руководства субъекта РФ</b>	Открытая площадка (актовый зал)	Микрофон, гимн России, гимн субъекта РФ	РПО	
12:30 – 13:00	<b>Выступление представителя субъекта РФ (экономического блока) по направлениям социально-экономического развития субъекта РФ</b>	Актовый зал	Микрофон, видеопроектор, экран	РПО	
13:00 – 14:00	<b>Обед</b>	Столовая		РПО, вожатые	
13:30 – 16:00	<b>Модуль для студентов-лидеров</b> Деловая игра «Креативный	Площадка (помещение со стульями и свободным	Флипчарты по количеству проектных команд,	Тренеры	

	предколлайдер» по формированию проектных идей. Самоопределение участников по направлениям (идеям), оформление инфографики идеи.	пространством)	маркеры, Блокноты, ручки у участников.		
13:30 – 16:00	<b>Модуль для детей</b> Коммуникативная игра «12 кадров успеха». Тренинг «9 источников отдачи»	Большая площадка (актовый зал)	Звуковое оборудование	Тренеры	
16:00 – 17:30	<b>Деловая игра «Креативный предколлайдер» («Ответственный выбор»)</b> Знакомство детей с идеями по направлениям стратегического развития региона. Самоопределение участников по направлениям / идеям. Формирование проектных команд: студент-лидер + дети. Обсуждение идеи с оформлением титульного листа: студент-лидер, участники, идея	Большая площадка (актовый зал)	Флипчарты по количеству проектных команд, звуковое оборудование (радио-микрофон)	Тренеры	
17:30 – 18:00	<b>Работа в формате проектных команд с тренером</b> (в соответствии с закреплением проектных команд за тренерами) Экспертиза проектных идей тренерами.	20 помещений (по количеству проектных команд)	Стулья и стол для каждой проектной команды, карточки команды, блокноты, ручки у участников		
18:00 – 19:30	<b>Командообразующий тренинг «Командное предназначение»</b>	20 помещений (по количеству проектных команд)	Стулья и стол для каждой проектной команды, карточки команды, блокноты, ручки у участников		
19:30 –	Ужин	Столовая		РПО,	



20:00				вожатые	
20:00 – 21:00	<b>Модуль для студентов-лидеров.</b> Рефлексия дня. Обратная связь по проектным идеям. Корректировка.	Площадка (помещение со стульями и свободным пространством)	Оформленные карточки проектных команд (титульный лист: студент-лидер, участники, идея)	Тренеры	
20:00 – 21:30	Вечернее развлекательное мероприятие			Вожатые	
21:30	Итоговая рефлексия по проектным командам	20 помещений (по количеству проектных команд)		Вожатые	
22:00	Отбой			Вожатые	

### ВТОРОЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Место	Т/з для проведения	Ответственные	Ответственный от РПО
8:00	Подъем, зарядка			Вожатые	
9:00	Завтрак	столовая		вожатые	
10:00 – 11:00	<b>Презентация Программы «Кадры будущего для регионов», платформы МЭО</b>	Актовый зал	Звуковое оборудование, экран, проектор	РПО, МЭО	
11:00 – 13:00	<b>Работа в формате проектных команд с тренером.</b> Инструктаж, проработка проектной идеи Тренинг проектной компетенции «Качели времени» успешно реализованного проекта»	20 помещений (по количеству проектных команд, стулья и стол для каждой, флипчарт для каждой проектной команды)		тренеры	
11:00 – 13:00	<b>Работа в формате проектных команд с цифровой платформой МЭО</b> (параллельный модуль по отдельному графику)	20 помещений (по количеству проектных команд)	Стулья и стол для каждой проектной команды	РПО, МЭО	
13.00 – 14.00	Обед	Столовая		Вожатые	
14.00 – 16.00	<b>Проектная лаборатория</b> Оформление презентации проекта. Создание живого анонса проекта. Создание ролика о проекте.	20 помещений (по количеству проектных команд)	Стулья и стол для каждой проектной команды	тренеры	
16.00 –	Полдник	Столовая		Вожатые	

16.30					
16.30 – 18.00	<b>Проектно-коммуникативная игра «Ярмарка проектов»</b> Взаимная презентация проектов друг другу и экспертам. Обратная связь	Большая площадка (актовый зал) с местами для каждой команды (по кругу)	Флипчарты (с листами) для каждой проектной команды, маркеры, звуковое оборудование	Тренеры	
18.00 – 19.30	<b>Работа в формате проектных команд с тренером</b> Оформление паспорта проекта	20 помещений (по количеству проектных команд)	Карты проекта по количеству проектных команд, стулья и стол для каждой проектной команды	Тренеры	
19.30 – 20.00	Ужин	Столовая		Вожатые	
20.00 – 21.00	<b>Модуль для студентов-лидеров</b> Рефлексия дня. Обратная связь по проектам. Корректировка	Площадка (помещение со стульями и свободным пространством)	Оформленные карточки проектных команд (титульный лист: студент - лидер, участники, идея)	Тренеры	
20:00 – 21:30	Вечернее развлекательное мероприятие			Вожатые	
21:30	Итоговая рефлексия по проектным командам			Вожатые	
22:00	Отбой			Вожатые	

### ТРЕТИЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Место	Т/з для проведения	Ответственные	Ответственные от РПО
8:00	Подъем, зарядка			Вожатые	
9:00	Завтрак	Столовая		Вожатые	
10:00-11.00	<b>Общий сбор участников «Летней школы»</b> Подведение итогов конкурса видеороликов. Напутствие проектным командам от тренеров.	Большая площадка (актовый зал)	Звуковое оборудование, экран, проектор		
До 10:00	<b>Приезд наставников, регистрация</b>		Раздаточный материал	РПО	

10:00 – 11:00	<b>Модуль для наставников</b> Презентация Программы «Кадры будущего для регионов». Введение в деятельность наставника в рамках «Летней школы»	Площадка (помещение со стульями и свободным пространством)	Звуковое оборудование, экран, проектор	РПО, МЭО	
11:00 – 13:00	<b>Работа в формате проектных команд с наставником</b> Знакомство, планирование работы по проекту	20 помещений (по количеству проектных команд)	Стулья и стол для каждой, проектной команды	РПО, вожатые	
13.00 – 14.00	Обед	Столовая		Вожатые	
14.00 – 16.00	<b>«Аллея проектов» – презентация проектов проектными командами высшему должностному лицу субъекта РФ</b> Представление итогов работы проектных команд Закрытие «Летней школы», фотографирование	Большая площадка (актовый зал)	Стулья и стол для каждой, проектной команды, звуковое оборудование	РПО	

## Учебный план «Летней школы»

### ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Школьники и студенты ПО	Тьюторы	Наставники
10.00 – 12.00	<b>Модуль для студентов-лидеров</b> Тренинг на знакомство и мотивацию. Введение в деятельность студента-лидера в рамках Летней школы. Упражнение «Визитная карточка»		2	
12.00 – 13.00	<b>Торжественное открытие Выступление представителя субъекта РФ (экономического блока) по направлениям социально-экономического развития субъекта РФ</b>	1	1	
13.30 – 16.00	<b>Модуль для студентов-лидеров</b> Введение в проектную деятельность. Деловая игра «Креативный предколлайдер» по формированию проектных идей. Самоопределение участников по направлениям (идеям), оформление инфографики идеи.		2,5	
13.30 – 16.00	<b>Модуль для школьников</b> Коммуникативная игра «12 кадров успеха» Тренинг «9 источников отдачи»	2,5		
16.00 – 17.30	<b>Деловая игра «Креативный коллаيدر» («Ответственный выбор»)</b> Знакомство участников с идеями-лидерами в соответствии с направлениями стратегического развития региона. Самоопределение участников по направлениям / идеям Экспертиза проектных идей тренерами.	1,5	1,5	
17.30 – 18.00	<b>Работа в формате проектных команд с тренером</b> (в соответствии с закреплением проектных команд за тренерами) Обсуждение идеи с оформлением титульного листа: студент - лидер, участники, идея	0,5	0,5	
18.00 – 19.30	<b>Командообразующий тренинг «Командное предназначение»</b>	1,5	1,5	
20.00 – 21.00	<b>Модуль для студентов-лидеров:</b> Рефлексия дня. Обратная связь по проектным идеям. Корректировка.		1	
21.30 – 22.00	<b>Итоговая рефлексия по проектным командам</b>	0,5	0,5	

### ВТОРОЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Школьники и студенты ПО	Тьюторы	Наставники
10:00 – 11:00	<b>Презентация Программы «Кадры будущего для регионов», платформы МЭО</b>	1	1	
11:00 –	<b>Работа в формате проектных команд с</b>	1,5	1,5	

13:00	<b>Федеральным тренером.</b> Инструктаж, проработка проектной идеи Тренинг проектной компетенции «Качели времени» успешно реализованного проекта»			
11:00 – 13:00	<b>Работа в формате проектных команд с цифровой платформой МЭО</b> (параллельный модуль по отдельному графику)	0,5	0,5	
14.00 – 16.00	<b>Проектная лаборатория</b> Оформление презентации проекта. Создание живого анонса проекта. Создание ролика о проекте.	2	2	
16.30 – 18.00	<b>Проектно-коммуникативная игра «Ярмарка проектов»:</b> Взаимная презентация проектов друг другу и экспертам. Обратная связь.	1,5	1,5	
18.00 – 19.30	<b>Работа в формате проектных команд с федеральным тренером.</b> Оформление паспорта проекта.	1,5	1,5	
20.00 – 21.00	<b>Модуль для студентов-лидеров:</b> Рефлексия дня. Обратная связь по проекту. Корректировка.		1	
21:30	<b>Итоговая рефлексия по проектным командам</b>	0,5	0,5	

### ТРЕТИЙ ДЕНЬ

Время	Наименование события	Школьники и студенты ПО	Тьюторы	Наставники
10:00 – 11:00	<b>Общий сбор участников Летней школы:</b> Подведение итогов конкурса видеороликов Напутствие проектным командам от тренеров.	1	1	
10:00 – 11:00	<b>Модуль для наставников</b> Презентация Программы «Кадры будущего для регионов». Введение в деятельность наставника в рамках Летней школы.			1
11:00 – 13:00	<b>Работа в формате проектных команд с наставником</b> Знакомство, планирование работы по проекту	2	2	2
14.00 – 16.00	<b>«Аллея проектов» - презентация проектов проектными командами высшему должностному лицу субъекта РФ</b> Представление итогов работы проектных команд, Заккрытие Летней школы, фотографирование.	2	2	2
ВСЕГО		22	25	5

## **Формы и методики проведения образовательных мероприятий «Летней школы»**

### **1. Упражнение «Визитная карточка» (в рамках тренинга на знакомство и мотивацию) (целевая аудитория – студенты-тьюторы; продолжительность – 60 мин.)**

Упражнение является хорошей альтернативой при групповом знакомстве для оценки навыков самопрезентации. Для проведения понадобятся: большой лист ватмана для каждого участника, фломастеры, скотч, ножницы. Сначала каждому участнику игры нужно сложить свой лист ватмана напололам по вертикали и сделать надрез таким способом, чтобы можно было в него просунуть голову. После этого на левой части листа каждый участник рисует визуализацию или составляет индивидуальный коллаж, который раскроет личную и эгоидентичность участника.

Визуализация иллюстрирует ответы на вопросы:

- ФИО (обязательно только под именами собственными).
- В чем моя уникальность?
- Кем, каким я являюсь сейчас?
- Кем, каким я мечтаю стать?
- Что объединяет воспоминания о прошлом, мечты о будущем и настоящее?
- Что имеет смысл в моей жизни для уважаемых мной людей (референтной группы)?

С правой стороны ватмана участнику нужно изобразить то, к чему он стремится, чего хочет достичь. Визуализация иллюстрирует содержательную позицию, т.е. то, чем участник собирается обогатить проект, предполагаемую им позицию в структуре команды и сообществе.

Когда работа по созданию визитной карточки закончена (на нее выделяется около 20 мин), каждый из участников кратко рассказывает, что именно он хотел отобразить (не более 1 мин). Большое преимущество этого упражнения заключается в том, что визитки потом могут служить зафиксированными ответами, а по их содержанию можно получить достоверную информацию об участниках.

## **2. Деловая игра «Креативный предколлайдер» по формированию проектных идей (целевая аудитория – студенты-тьюторы; продолжительность – 2,5 ч)**

Проведение деловой игры возможно в помещении или на природе, причем тренеры видят преимущества и в том и в другом варианте. Упражнения подбираются в зависимости от места проведения и количества участников. Все виды упражнений, используемых в тренинге по формированию проектных команд и проектных идей, можно разделить на несколько групп:

- эмоционально-мотивирующий модуль: упражнения, основная идея которых – сформировать новое отношение к своей деятельности, сделать ее более интересной и привлекательной;
- проектный модуль: упражнения, в которых участники сами распределяют роли, планируют деятельность, общаются, при этом осознают важность слаженной работы в коллективе;
- объясняюще-закрепляющий модуль: упражнения, которые помогают участникам быстрее достигать своих целей, усилить внутреннюю мотивацию;
- документирующий модуль: упражнения, в ходе которых письменно фиксируются идеи или результаты их выполнения;

- активный модуль: это может быть стратегическая игра, креативная разминка или задание, выполнение которого требует двигательной активности;
- креативный модуль: совместная деятельность группы по выполнению творческого задания;
- продвигающий модуль: обратная связь от тьюторов, тренеров по проектным идеям;
- модуль визуализации: это то, что создается командой или участниками в форме теории, а воплощается на бумаге или на флипчартах.

Примерный ход тренинга:

1. Знакомство участников с направлениями стратегического развития региона.
2. Мозговой штурм, генерация проектных идей. Экспертиза проектных идей тренерами.

**Описание.** Тренер объясняет участникам суть «Креативного предколлайдера» и его основного метода «мозгового штурма» как способа производства некоторого количества креативных идей группой, которая выдвигает предложения для их дальнейшей оценки.

Участники кратко резюмируют содержание выступления представителя субъекта РФ по приоритетным направлениям социально-экономического развития субъекта РФ. Все участники делятся на временные рабочие группы по 2 – 3 человека. Каждая группа на флипчарте (количество флипчартов соответствует количеству команд) записывает название одного из направлений социально-экономического развития субъекта РФ. Тренер следит за тем, чтобы были указаны все направления социально-



экономического развития региона РФ (если команд больше, то некоторые направления указываются дважды).

Оглашаются основные правила мозгового штурма:

1. Нельзя высказывать критические оценки.
2. Приветствуются взлеты воображения, чем более сумасшедшая идея, тем лучше.
3. Требуется большое количество идей.
4. Нельзя терять ни одной идеи, от группы выбирается человек (секретарь), который во время мозгового штурма записывает все идеи на флипчарте.
5. Идеи высказываются без доказательств и объяснений, в краткой форме.
6. Можно комбинировать и улучшать любые идеи.

По сигналу тренера стартует мозговой штурм. Первый этап команда начинает с направления, написанного на своем флипчарте, далее по сигналу тренера перемещается к флипчарту соседней команды и начинает генерировать идеи по другому направлению социально-экономического развития субъекта РФ, и так до тех пор, пока командой не будут проработаны все направления. Время на работу над одним направлением определяется тренером и обычно составляет 5 – 7 мин. Тренер оказывает влияние на групповую динамику: определяет четкие временные рамки, поддерживает эффект соревнования, подбадривая группы, генерирующие большое количество идей, делает мотивирующие ремарки. Группам формулируются проблемы или основные факторы, сдерживающие развитие той или иной сферы, и таким образом происходит поиск проблемного поля, определяется целевое видение и конкретизируются темы будущих проектов.

После штурма идет этап представления идей. Тут же могут рождаться новые идеи в синтезе. Задача тренера состоит в том, чтобы отметить каждую идею, которая заслуживает дальнейшего развития. Эта стадия должна быть четко отделена от фазы поиска некоторой паузой, ведь участникам следует перестроиться.

Чтобы перейти от этапа генерирования идей к этапу оценки идей, тренер предлагает короткую креативную разминку, после завершения которой начинается этап анализа вопроса. Участники оценивают все предложения с точки зрения того, насколько они интересны, практичны, значимы для развития региона и насколько они им импонируют?

При экспертизе проектных идей тренерами необходимо следовать таким правилам:

- Предельное внимание должно уделяться каждой записанной идее.
- Критика должна быть конструктивной, нужно постараться найти рациональное зерно в каждой идее.
- Развивайте идеи. Группируйте их в тренды. Иногда самые лучшие идеи получаются в результате объединения двух менее ярких предложений.
- Отбросьте явно банальные, тупиковые, неплодотворные идеи.
- Составьте матрицу выбора решений.

На следующем этапе происходит самоопределение участников по направлениям (идеям), выбор идей-лидеров, которые затем будут разрабатываться.

Определение спикеров для представления идей на деловой игре по формированию предпроектных команд: студент-лидер + школьники.

### **3. Коммуникативная игра «12 кадров успеха» (целевая аудитория – дети; продолжительность –30 мин)**

Задача - развитие коммуникативных навыков для достижения задуманных целей.

- Придумать бренд-лозунг.
- Выполнить физическое упражнение.
- Игра «Интуиция».
- Идея для самого яркого события.
- Любимая дисциплина.
- Поделиться историей.
- Придумать лучшее событие для детей и родителей.
- Придумать рецепт десерта.
- Рассказать, чем гордится каждый участник.
- Селфи-фотография «Счастливые».
- Совместно спеть.
- Хештег и пост для популяризации.

### **4. Тренинг «9 источников отдачи» (целевая аудитория – дети; продолжительность – 60 мин)**

«Девять источников отдачи для абонемента будущего» является одним из знаковых упражнений Программы «Кадры будущего для регионов».

Матрица «Абонемент будущего» – про полезность миру и ценность для него. Узнайте свое предназначение исходя из девяти источников отдачи: того, что уже приобретено в прошлом, что вызывает восторг и восхищение в настоящем, что сделает счастливыми ближних, будущих детей, внуков, учеников, последователей.

Введение в игру:

объяснение задачи и правил.

Разбивка на 9 групп с вручением форм-анкет.

Движение по 9 станциям (по 5 мин на каждой, 30 с на переход).

Все мы желаем иметь всё самое лучшее: одежду, еду, работу, семью, машину, дом... Получать от жизни все. Брать лучшее, что есть в мире.

Но что мы предлагаем взамен? Что мы отдаём миру? Чем мы делаем его лучше? Ведь все возвращается: добро – добром, зло – злом.

Ты всегда получаешь столько, сколько отдаешь.

Хочешь больше – отдавай больше, делая это искренне, с любовью.

Пояснения к упражнению «Девять источников отдачи будущего»:

Нарисуйте таблицу, состоящую из трех вертикальных и трех горизонтальных колонок: получится девять клеток (как в игре крестики-нолики).

Три горизонтальные строки – это три линии времени: прошлое, настоящее и будущее, в каждой из которых будет три позиции.

Три источника отдачи из прошлого (верхняя строка)

Награды – это:

1) обереги – воспоминания о победах, которые не дают впасть в уныние.

2) Базовая потребность человека в одобрении заставляет двигаться к вершине.

3) Источники отдачи, позволяющие портфолио быть живым, а не мертвым («как Царь-Кощей над золотом чахнет»). Как только

получили какую-то награду, срочно организуйте аналогичное событие для тех, кто мечтает о подобном достижении.

Дары – это:

- 1) Данное свыше, не требующее дополнительных затрат.
- 2) Большой перечень, требующий описи, хранящийся всегда под рукой.
- 3) Источник отдачи, позволяющий дарам не затухать, а расцветать пышным цветом. Всегда и везде делитесь своими дарами.

Опыт – это:

- 1) То, что я получаю от опытных других, прежде всего близких: старших и младших, окружающего мира и происходящих событий. Профессиональный или бытовой.
- 2) Магнит: чем больше полезных и ценных людей вокруг, тем больше опыта: духовного и материального. Больше профессиональных знакомств – больше опыта.
- 3) Источник отдачи, позволяющий закреплять и совершенствовать мастерство.

Три источника отдачи в настоящем (центральная строка).

Произведения – это:

- 1) То, что произведено (зафиксировано) другими людьми и цепляет мое внимание больше всего: изобретения, скульптуры, литература, картины, фильмы, архитектурные сооружения, фотографии, социальные сети, онлайн-игры, дизайнерские находки...
- 2) То, что позволяет превзойти автора, продвинуться дальше.
- 3) Источник отдачи, позволяющий создать вокруг себя группу социальных фанатов.

Хобби – это:

1) То, что я люблю делать больше всего, когда не нужно ничего делать обязательно.

2) То, что спасает меня от кризисов переходного возраста, делая взрослым и здоровым.

3) Источник отдачи, потому что «лучшая профессия – это высокооплачиваемое хобби». Делясь своим хобби, человек превращает увлечение вначале в волонтерство, а затем – в бизнес.

Темы – это:

1) Контролируемые мысли, вызывающие трепет.

2) То, что позволяет собирать лайки, перепосты, ретвиты, зафиксировано в телефонных разговорах, смс, мессенджерах.

3) Источники отдачи – показатели гармонии или дисгармонии. Отметьте галочками темы, на которые вы смело говорите с окружающими. Посчитайте, если галочками отмечено большинство тем, то вы в гармонии, если меньшинство, то срочно ищите ценное окружение.

Три источника отдачи из будущего (нижняя строка).

Герои – это:

1) Вызывающие восторг люди: близкие или далекие, живущие или ушедшие в иной мир, настоящие или вымышленные.

2) Достижения, к которым мы стремимся, которые определяют наше будущее.

3) Источники отдачи, потому что они являются самыми сильными объединяющими образами: супергерой или принцесса у детей, Моисей, Христос, Мухаммед, Будда в религиях, Ленин, Сталин, Путин в политике.

То, что хочу обязательно сделать:

1) Действия, позволяющие развивать воображение, делая настоящее желаемым будущим.

2) Мечты, позволяющие смириться с происходящим, потерпеть и выстоять.

3) Источники развития или торможения. Если про мечты знают другие, если ищете и находите поддержку, то вы в развитии. «С двумя маркерами я все могу!»

тят мои близкие для меня:

1) Результат исследовательской деятельности, позволяющий от потребительски-разрушительной позиции перейти к созидательной (меня любят, потому что люблю других).

2) Источники заботы о ближних, источники счастья («с частью»).

3) Источники отдачи, позволяющие объединить озабоченных близких, удовлетворив их потребности с помощью привлеченных специалистов.

Чтобы получить то, о чем мечтаешь, нужно больше любить ближних, отдавать из того, что уже приобретено, больше общаться с другими людьми, делиться с ними своими планами, искать поддержки и дружеского участия. Найдите в группе людей со схожими с вашими ответами, впишите их имена в таблицу. Нельзя вписывать одного и того же человека дважды.

Теперь впишите в каждую ячейку профессии, которые подходят к вашим ответам.

Попытайтесь объединить все профессии в одну – универсальную, воспользовавшись советом тренера и Общероссийским классификатором профессий, содержащим перечни из 5491 профессии и 2598 должностей (<http://professions.org.ru>).

## **5. Деловая игра «Креативный коллайдер» («Ответственный выбор») (целевая аудитория – дети, студенты-тьюторы; продолжительность – 60 мин)**

Деловая игра проводится на большой площадке, на которой размещаются флипчарты с идеями-лидерами, сформулированными в ходе деловой игры «Креативный предколлайдер» по формированию проектных идей. Спикеры, представляющие идеи, находятся каждый около флипчарта со своей идеей. Тренер расставляет спикеров по заранее оговоренному маршруту (по кругу или по заданной траектории).

Тренер делит всех оставшихся участников на команды (необходимо сформировать количество команд, равное числу представленных проектных идей), для того чтобы познакомить всех со всеми идеями.

По сигналу тренера команды перемещаются от спикера к спикеру по заранее оговоренному маршруту (по кругу или по заданной траектории) и знакомятся с лидерами и идеями. На представление идеи спикеру отводится 30 с и 1 мин на получение обратной связи от команды, которая знакомится с идеей.

Когда все команды познакомились со всеми идеями, тренер останавливает движение групп и дает время всем участникам на то, чтобы сделать «ответственный выбор»: определить идею, которую участник будет разрабатывать, выбрать спикера и стать частью проектной команды в составе: студент-лидер + дети. Таким образом, создаются команды, в составе которых разрабатываются, а впоследствии реализуются проекты, направленные на развитие регионов.



**6. Командообразующий тренинг «Командное предназначение» (целевая аудитория – дети, студенты-тьюторы; продолжительность – 90 мин)**

Выполняется по группам или единой командой.

***Ход выполнения:***

- Введение в тему («теория сбалансированных команд», короткое резюме командных ролей).
- Анализ каждым участником собственного поведения в команде на основе семи блоков опросника.
- Заполнение балловой таблицы определения типов ролей.
- Определение естественной роли каждого участника для того чтобы проанализировать и направить в верное русло ее сильные стороны и скорректировать недостатки и таким образом предотвратить принятие неверных решений, которые могут привести к конфликту внутри команды.
- Анализ самовосприятия и восприятия другими членами команды, сравнение их.
- Проведение в команде продуктивной беседы, которая обязательно приведет к новым идеям и соображениям по взаимодействию членов команды.
- Определение полной ролевой структуры членов команды, которая создаст основу для эффективной работы проектной команды в целом.

Люди в командах стремятся выполнять различные «командные роли», склонны вести себя, принимать участие и взаимодействовать с другими определенным образом. Существуют командные роли, нацеленные на действие (координатор, реализатор), социальные (дипломат) и

интеллектуальные (творец, генератор идей, эксперт), при этом каждая из этих ролей соотносится с характерным для нее поведением и сильными сторонами личности.

Назначение роли	Тип роли	Характеристика личности	Вклад в работу команды
Роли, нацеленные на действие	<b>Творец / Формирователь</b>	Очень сильная личность. Общителен, динамичен	Способен работать в режиме высокого напряжения, преодолевать препятствия для достижения цели
	<b>Эксперт / оценщик</b>	Трезво оценивает обстановку. Интеллигентен. Скуп на эмоции. Объективен	Рассматривает все варианты. Анализирует. Старается предвидеть результат
	<b>Работник / исполнитель</b>	Консервативен. Дисциплинирован. Надежен.	Организует. Претворяет в жизнь идеи и планы, а планы в действие
Социальные роли	<b>Председатель / координатор</b>	Зрелый. Уверенный в себе, доверяющий	Разъясняет цели и расставляет приоритеты. Мотивирует членов команды
	<b>Исследователь / разведчик</b>	Экстраверт. Энтузиаст. Любопытен. Общителен	Изучает новые возможности. Развивает контакты. Переговорщик
	<b>Дипломат/ коллективист</b>	Ориентирован на общество. Мягок, уживчив, восприимчив	Слушает. Строит, улаживает разногласия. Работает с конфликтными людьми
Интеллектуальные роли	<b>Генератор идей / Мыслитель</b>	Умный. С хорошим воображением. Неординарный	Предлагает оригинальные идеи. Представляет новые идеи и подходы. Решает сложные вопросы
	<b>Реализатор / Доводчик</b>	Сознательный. Беспокойный	Ищет ошибки, недоработки. Обеспечивает специальными знаниями. Концентрируется и ориентирует других на установленные сроки

## **Вопросы для анализа собственного поведения в команде**

Инструкция: при ответах на вопросы необходимо распределить 10 баллов между возможными ответами согласно тому, насколько они, по вашему мнению, подходят вашему собственному поведению. Если вы согласны с каким-либо утверждением на все 100%, вы можете отдать ему все 10 баллов. При этом одному предложению можно присвоить минимум 2 балла. Проверьте, чтобы сумма всех баллов по каждому блоку не превышала 10.

### ***Блок 1. Какой вклад я могу внести в работу команды***

1.1. Я думаю, что способен быстро замечать новые возможности и извлекать из них выгоды.

1.2. Я могу успешно работать с самыми разными людьми.

1.3. Генерация идей — мое врожденное достоинство.

1.4. Моим достоинством является умение находить людей, способных принести пользу команде.

1.5. Моя способность доводить все до конца обеспечила мою профессиональную эффективность.

1.6. Я готов перенести временную непопулярность, если вижу, что мои действия принесут полезные результаты.

1.7. Я быстро выясняю, что работает в данной ситуации, если в подобную ситуацию я уже попадал.

1.8. Личные заблуждения и предубеждения не мешают мне находить и доказывать преимущества альтернативных действий.

### ***Блок 2. Мои недостатки, которые могут проявиться в командной работе***

20. Я чувствую себя неуверенно на совещании, если отсутствуют четкая повестка дня и контроль за ее соблюдением.

21. Я склонен быть слишком великодушным к людям, имеющим правильную точку зрения, но не высказывающим ее открыто.

22. Я склонен слишком много говорить, когда в группе обсуждаются новые идеи.

23. Вследствие моей осмотрительности я не склонен быстро и с энтузиазмом присоединяться к мнению коллег.

24. Я иногда выгляжу авторитарным и нетерпимым, когда чувствую необходимость достичь чего-то.

25. Мне трудно повести людей за собой, поскольку я слишком подвержен влиянию атмосферы, царящей в группе.

26. Я слишком захвачен идеями, которые мне приходят в голову, и поэтому плохо слежу за тем, что происходит вокруг.

27. Члены моей команды находят, что я слишком много внимания уделяю деталям и чрезмерно беспокоюсь о том, что дела идут неправильно.

### ***Блок 3. Участие в совместном проекте***

30. Я умею влиять на людей, не оказывая на них давления.

31. Врожденная осмотрительность предохраняет меня от ошибок, возникающих из-за невнимательности.

32. Я готов оказать давление, чтобы совещание не превращалось в пустую трату времени и не терялась из виду основная цель обсуждения.

33. Можно рассчитывать на поступление от меня оригинальных предложений.

34. Я всегда готов поддержать любое предложение, если оно служит общим интересам.

35. Я энергично ищу среди идей новые и разрабатываю свежайшие идеи.

36. Я надеюсь, что моя способность выносить беспристрастные суждения признается всеми, кто меня знает.

37. На меня можно возложить обязанности следить за тем, чтобы наиболее существенная работа была организована должным образом.

***Блок 4. Особенности моего стиля работы в команде***

40. Я постоянно стараюсь лучше узнать членов моей команды.

41. Я неохотно возражаю своей команде и не люблю сам быть в меньшинстве.

42. Я обычно нахожу вескую аргументацию против плохих предложений.

43. Я полагаю, что обладаю талантом быстро организовать исполнение одобренных планов.

44. Я обладаю способностью избегать очевидных решений и умею находить неожиданные.

45. Я стремлюсь добиться совершенства при исполнении любой роли в командной работе.

46. Я умею устанавливать контакты с внешним окружением команды.

47. Я способен воспринимать любые высказываемые мнения, но без колебаний подчиняюсь мнению большинства после принятия решения.

***Блок 5. Я получаю удовлетворение от работы, потому что...***

50. Мне доставляет удовольствие анализ ситуаций и взвешивание всех шансов.

51. Мне нравится находить практические решения проблем.

52. Мне нравится сознавать, что я создаю хорошие деловые взаимоотношения.

53. Я способен оказывать сильное влияние на принятие решений.

54. Я получаю возможность встретиться с людьми, способными предложить что-то новое для меня.

55. Я способен добиться согласия людей на реализацию необходимого курса действий.

56. Я чувствую себя в своей стихии, когда могу уделить задаче все мое внимание.

57. Мне нравится находить задачи, требующие напряжения воображения.

***Блок 6. Если мне неожиданно предложат решить трудную задачу за ограниченное время с незнакомыми людьми, то...***

60. Я бы почувствовал необходимость сначала в одиночестве обдумать пути выхода из тупика, прежде чем начать действовать.

61. Я был бы готов работать с человеком, указавшим наиболее позитивный подход, каковы бы ни были связанные с этим трудности.

62. Я бы попытался найти способ разбиения задачи на части в соответствии с тем, что лучше всего умеют делать отдельные члены команды.

63. Присущая мне обязательность помогла бы нам не отстать от графика.

64. Я надеюсь, мне бы удалось сохранить хладнокровие и способность логически мыслить.

65. Я бы упорно добивался достижения цели, несмотря ни на какие помехи.

66. Я был бы готов действовать силой положительного примера при появлении признаков отсутствия прогресса в командной работе.

67. Я бы организовал дискуссию, чтобы стимулировать выдвижение новых идей и придать начальный импульс командной работе.

***Блок 7. Проблемы, с которыми я сталкиваюсь, работая в команде***

70. Я склонен проявлять нетерпимость по отношению к людям, мешающим, по моему мнению, прогрессу в делах группы.

71. Окружающие иногда критикуют меня за чрезмерный рационализм и неспособность к интуитивным решениям.

72. Мое стремление обеспечить условия, чтобы работа выполнялась правильно, может приводить к снижению темпов.

73. Я слишком быстро утрачиваю энтузиазм и стараюсь почерпнуть его у наиболее активных членов группы.

74. Я тяжел на подъем, если не имею ясных целей.

75. Мне иногда бывает очень трудно разобраться во встретившихся мне сложностях.

76. Я стесняюсь обратиться за помощью к другим, когда не могу что-либо сделать сам.

77. Я испытываю затруднения при обосновании своей точки зрения, когда сталкиваюсь с серьезными возражениями.

## Ключ

Перенесите свои баллы из каждого блока вопросов в таблицу внизу. Проследите, чтобы общая сумма всех баллов в итоговой строке была равна 70.

Б Л О К	Председатель / координатор	Творец / формирователь	Генератор идей / мыслитель	Эксперт / оценщик	Работник / исполнитель	Исследователь / разведчик	Дипломат / коллективист	Реализатор / доводчик
1	13	15	12	17	14	10	11	16
2	21	24	26	23	27	22	25	20
3	30	32	33	36	31	35	34	37
4	47	41	44	42	45	46	40	43
5	55	53	57	50	56	54	52	51
6	62	66	60	64	63	67	61	65
7	76	70	75	71	72	73	77	74
Итого:								

Наивысший балл по командной роли показывает, насколько хорошо вы можете исполнять эту роль в управленческой команде. Следующий результат после наивысшего может обозначать поддерживающую роль, на которую вы можете переключиться, если ваша основная командная роль в группе занята. И главное, осознайте: то, что недоступно одному человеку, может с успехом выполнить команда, личностные характеристики которой охватывают качества, необходимые для реализации всех 8 ролей.



Это не означает, что группа должна состоять непременно из восьми человек. Каждый человек может совмещать в себе несколько ролей, но, как правило, не очень много, обычно не более 2–3 ролей. Главное, чтобы все функции выполнялись. Итог тренинга – сформированная сбалансированная проектная команда.

### **7. Тренинг проектной компетенции «Качели времени» успешно реализованного проекта» (целевая аудитория – дети, студенты-тьюторы; продолжительность – 40 мин)**

Создание образа успешно реализованного проекта и дорожной карты.

Запишите как можно более детально ответы на 11 простых вопросов-заданий:

1. Что было до проекта, что вас не устраивало?
2. Какие изменения благодаря проекту произошли в людях или объектах?
3. Как вы узнали, что результаты проекта интересны кому-то? Кому именно?
4. Опишите вашего идеального благополучателя, который не сможет обойтись без результата вашего проекта/продукта/услуги.
5. Почему результаты проекта (товар/услуга) вызывают восхищение и восторг?
6. Самый восторженный отзыв благополучателя.
7. Самый яркий заголовок статьи из положительных откликов прессы.
8. Благодаря кому проект был реализован быстро и экономично?

9. Как вы сделали свой проект популярным на информационном поле?

10. Прибыль от проекта (материальная/нематериальная), оставшаяся по его завершении.

11. Кого и как отблагодарили за свой проект?

КЛЮЧ к упражнению «Качели времени» реализованного проекта»:

1. Актуальность проекта.

2. Цель проекта.

3. Идеи программы исследования целевой группы.

4. Целевая аудитория проекта.

5. Планируемые эмоции.

6. Добейтесь этого отзыва от самого любимого человека, включив его в свой проект.

7. Идеи для продвижения (продажи) проекта через слова.

8. Необходимые связи.

9. Идеи для медиаплана.

10. Последствие по проекту.

11. Благодарная команда.

**8. Проектно-коммуникативная игра «Ярмарка проектов» (целевая аудитория – дети, студенты-тьюторы; продолжительность – 90 мин)**

В ходе деловой игры происходит презентация командами проектов друг другу, получение обратной связи от команд, тренеров и представителей регионального проектного офиса.

На подготовительном этапе игры каждой проектной командой выбирается спикер (презентует проект командам и тренерам), помощник (помогает спикеру перемещать флипчарт

или презентационный лист), секретарь (фиксирует вопросы, предложения в ходе обратной связи).

Перед началом игры команды по сигналу тренера расходятся по заранее оговоренным точкам маршрута (маршрут закольцован). Команда тренеров и команда регионального проектного офиса располагаются в середине маршрута.

По сигналу тренера представители команд в составе спикера, помощника и секретаря передвигаются от команды к команде по кругу и презентуют свой проект с проектным продуктом, который является воплощением результата работы, найденного командой способа решения исходной проблемы проекта. Время на презентацию проекта – 1 мин, время на обратную связь – 2 мин. Предложения, полученные в ходе обратной связи, служат основой для корректировки итогового варианта проекта, который оформляется после окончания игры в паспорт проекта.

#### **Паспорт проекта:**

- приоритетная сфера социально-экономического развития региона, определенная в рамках Программы, на развитие которой направлен проект;
- наименование проекта;
- география проекта (территориальный охват проекта);
- аннотация (краткое содержание) проекта;
- состав команды проекта (наставник, студент(ы)-лидер(ы) (тьютор(ы), школьники/студенты профобразования): ФИО, место учебы/работы ;
- партнеры проекта ;
- актуальность проекта (3—4 важнейших проблемных вопроса по теме проекта, на решение которых направлен проект);

- цель проекта;
- задачи проекта;
- продукт проекта (измеряемые результаты проекта: количественные и качественные показатели);
- необходимые ресурсы: кадровые, материально-технические (оборудование), информационные (соцсети);
- план-график реализации проекта (по отдельной форме)
- план-график проведения стажировок (по отдельной форме).

## **9. Проектно-коммуникативная игра «Аллея проектов» (продолжительность – 90 мин)**

В ходе деловой игры происходит итоговая презентация проектными командами проектов высшему должностному лицу субъекта РФ и получение обратной связи.

На подготовительном этапе игры каждой проектной командой выбирается спикер (спикеры), который презентует в течение 1 мин проект, используя заранее подготовленный флипчарт с инфографикой проекта.

### **Памятка для наставника на «Летней школе»**

- Знакомство с членами проектной команды.
- История успеха.
- Презентация проекта проектной командой.
- Обратная связь со стороны наставника (сильные, слабые стороны проекта, возможности реализации, риски).
- Корректировка проекта (при необходимости).
- Оформление паспорта проекта (в бумажном виде (флипчарт) и электронном виде)
- Подготовка к «Аллее проектов».

- Проработка плана-графика реализации проекта и плана-графика стажировок (по форме).

### Паспорт проекта. Структура

- Приоритетная сфера социально-экономического развития региона, определенная в рамках Программы, на развитие которой направлен проект.
- Наименование проекта.
- География проекта (территориальный охват проекта).
- Аннотация проекта (краткое содержание).
- Состав команды проекта (наставник, студент(ы)-лидер(ы) (тьютор(ы), школьники/студенты профобразования): ФИО, место учебы/работы.
- Партнеры проекта.
- Актуальность проекта (3—4 важнейших проблемных вопроса по теме проекта, на решение которых направлен проект)
- Цель проекта.
- Задачи проекта.
- Продукт проекта (измеряемые результаты проекта: количественные и качественные показатели).
- Необходимые ресурсы: кадровые, материально-технические (оборудование), информационные (соцсети).
- План-график реализации проекта (по отдельной форме).
- План-график проведения стажировок (по отдельной форме).

### ПЛАН-ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА. ФОРМА

Этап реализации проекта	Виды деятельности в ходе реализации проекта	Сроки реализации	Ответственные исполнители из числа проектной команды
Этап I	ПОИСКОВЫЙ Определение проблемного поля проекта, продукта проекта, наименования проекта в соответствии с приоритетным направлением социально-экономического развития региона		
	Формулирование целей и задач проекта		
Этап II	ПЛАНИРОВАНИЕ Определение роли в проекте каждого участника проектной группы		
	Составление плана-графика реализации проекта		
Этап III	РЕАЛИЗАЦИЯ проекта (создание продукта проекта): перечень конкретных действий/операций по созданию продукта Мероприятие 1. ____ (название мероприятия, целевые установки реализации) Мероприятие 2. ____ (название мероприятия, целевые установки реализации) .....		
Этап IV	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ результатов проекта (продукта)		
	Оформление продукта и подготовка презентации/доклада для защиты проекта		
	Составление отчета по результатам реализации проекта		
	Защита проекта		

### План-график проведения стажировок. Форма

Виды деятельности в ходе реализации профессиональных и социальных проб	Сроки реализации	Ответственные	Примечания
Определение места прохождения стажировки			Указать адрес места проведения стажировки
Сроки прохождения стажировки			Указать даты начала и завершения стажировки
Определение руководителя стажировки			Указать ФИО руководителя и его контактные данные
Определение целей, задач и планируемых результатов стажировки			
Разработка плана стажировки — конкретных видов деятельности школьников/студентов колледжей в ходе реализации стажировки			План должен содержать конкретные виды деятельности и даты их реализации
Результаты стажировки			Должен быть проведен анализ достигнутых результатов

Составление отчета о прохождении стажировки участниками инициативы			
Написание отзыва о прохождении стажировки участниками инициативы руководителем стажировки			

---

**КАДРЫ БУДУЩЕГО**  
ДЛЯ РЕГИОНОВ

