**Министерство науки и высшего образования РФ**

Федеральное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение высшего образования

«Чувашский Государственный Университет им. И.Н.Ульянова»

Факультет информатики и вычислительной техники

Кафедра компьютерных технологий

Портфолио проекта

По дисциплине: «Основы проектной деятельности»

Выполнили студенты группы КТ-43-21

Николаева Е.А.

Трынова Ю.А.

Цветков С.В.

Проверил доцент, к.э.н.:

Дмитриева О.Ю.

Чебоксары, 2023

## Название

« Вместе не скучно »

## Тип

Социальный

## Срок реализации

С 1 апреля до 1 июня

## Проблема, идея

Находясь в школе, дети мало общаются между собой, взаимодействуя в основном в онлайн играх. Соответственно, внеурочная активность детей сводится к узкому спектру тем общения и малоподвижному образу жизни.

Курс на индивидуализацию, принятый в последние годы, в том числе и в образовании, все больше приводит к минимизации роли общности в повседневной жизни ребенка. Этот факт сочетается с погружением современных детей в виртуальную реальность, что существенно ограничивает их реальное общение, прежде всего, со сверстниками, также снижает роль детской, детско-взрослой общности в развитии современного ребенка. И мы уже видим негативные последствия данных явлений. Многие дети практически утрачивают навыки общения со сверстниками или их общение носит специфический характер по содержанию и формам, те же онлайн-игры, к примеру.

## 

## 

## Теория реализации проекта

Социализация — это процесс получения навыков, которые пригодятся ребёнку для жизни в обществе. То, что происходит сейчас в школе – ответы в строгой очередности, беготня на переменах, общение урывками, — трудно назвать социализацией. Работая в команде, человек учится понимать потребности других, учится договариваться, спорить, доверять друг друг. Это и есть социализация.

Командная работа помогает глубже разобраться в проблеме. Взаимодействуя в кругу сверстников, дети учатся друг у друга. Они задают вопросы и тут же пытаются найти на них ответы. Постоянное обсуждение и мозговые штурмы помогают рассмотреть задачу со всевозможных сторон.

Преимущества командной работы следуют из ее характеристик: благоприятная творческая атмосфера, взаимное уважение участников, создание условий для раскрытия их потенциала. Ресурсы команды больше, чем у каждого ее участника. Благодаря этому команда может принимать более рискованные решения, достигая большей эффективности.

Команда более востребована в случаях необходимости решать сложные задачи, координировать несколько задач одновременно, разрабатывать долгосрочные цели, определять перспективы развития.

Кроме того, необходимо обеспечить активное вовлечение школьников в процесс работы — игры должны быть инклюзивны.

Команды с инклюзивной культурой, отличаются большей прозрачностью, сотрудники в них чувствуют поддержку и удовлетворённость, потому что знают, что их принимают. Именно поэтому любые коллективные мероприятия должны быть полезными и приятными для всех участников независимо от их характера или навыков. Для этого нужно принять во внимание следующее, тогда усилия по формированию команды будут инклюзивными:

* Инклюзивность означает вовлечение в работу по формированию команды всех без исключения. В зависимости от выбранного варианта мероприятия, возможно, для его проведения полезно будет пригласить стороннего эксперта, который сможет вовлечь в него всех членов коллектива. К тому же, мероприятие может пройти более качественно, если вести его будет узкопрофильный специалист.
* Если в команде есть интроверты, им может не очень понравиться игра, подразумевающая больше количество взаимодействий с другими людьми.
* Ребятам с нарушениями речи, зрения или слуха будет некомфортно участвовать в игре, в которой игрокам завязывают глаза и они должны общаться, не глядя друг на друга.
* Игры, подразумевающие физическую активность, не подходят людям с двигательными нарушениями.

## Продукт

Организация мероприятия для школьников

## Цель проекта

Развитие новых форм работы с детьми, популяризация культурно-

содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие

повышению интеллектуального уровня детей.

## Задачи проекта

* Изучить необходимый теоретический материал;
* Предложить мероприятие, способствующее взаимодействию детей и развитию у них навыков командной работы;
* Провести опрос целевой аудитории после мероприятия;
* Выявить возможные пути и способы улучшения проекта.

## 

## 

## Актуальность

В последнее время, примерно 2-5 лет, дети гораздо меньше общаются друг с другом, у каждого есть свой смартфон, своя “личная жизнь”, где им комфортно, они погружаются в свой мир.

В школьное время очень важно налаживать контакт между сверстниками, уметь взаимодействовать друг с другом и развивать навыки работы в команде. Сейчас, наблюдая за школьниками, несложно заметить, что дети практически не общаются между собой, а значит существующих инструментов для развития столь важных для детей навыков либо недостаточно, либо они работают не слишком эффективно.

Причем очень важно, чтобы именно в школе дети получали необходимый фундамент для комфортной жизни в современном обществе. Именно в школе ребенок активно развивается, приобретает различные навыки и развивает мышление и привычки, на основе которых будет строить свою дальнейшую жизнь.

## Целевая аудитория

Школьники

## Ход мероприятия

1. Определение темы квиза
2. Определение места, времени проведения
3. Составление списка необходимых материалов, призов
4. Составление вопросов, сценария
5. Создание презентации
6. Подготовка бланков игры для каждой команды
7. Проведение репетиции
8. Подготовка помещения к игре, проверка оборудования
9. Проведение мероприятия

## 

## Особенности продукта

В результате реализации проекта планируется достичь следующих показателей:

* количество участников проекта — 30;
* длительность мероприятия — 35 минут;

Также в ходе проекта важно работать над достижением следующих задач:

* развитие навыков командной работы у детей;
* развитие логического мышления;
* формирование у школьников креативного, нестандартного мышления;
* создание дружелюбной и позитивной атмосферы в процессе взаимодействия с целевой аудиторией;

## 

## Бюджет

| **№** | **Статья расхода** | **Расчет суммы затрат** | **Итого** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Транспортные расходы | 28 рублей \* 3 человека \* 2 раза | 168 рубля |
| 2 | Обеденный перерыв(перекур) | 3000 рублей | 3000 рублей |
| 3 | Поощрительные призы | - | 350  рублей |
| 4 | Расходы на связь | 400 рублей | 400 рублей |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 

## 

## Функции участников команды проекта

| **ФИО** | **Роль** | **Обязанности** |
| --- | --- | --- |
| 1. Николаева Евгения Александровна | Лидер | Формирование команды проекта, согласование мероприятия с партнерами проекта, общее руководство, распределение задач |
| 1. Трынова Юлия Александровна | Аналитик | Анализ данных, планирование задач, согласование Технического задания, передача Технического задания разработчику |
| 1. Цветков Сергей Владимирович | Разработчик | Приемка Технического задания у аналитика, выполнение задач по Техническому заданию |

## 

## Партнеры

* Директор школы
* Классный руководитель
* Отдел образования района

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## Внешние угрозы и риски

| **Рисковое событие** | **Последствия** | **Меры по устранению** |
| --- | --- | --- |
| Администрация и/или директор школы не будут заинтересованы в проекте | Школа откажет в проведении мероприятия | 1. Конкретно сформулировать цели, задачи, концепцию мероприятия и целевую аудиторию 2. Оформить презентацию проекта |
| Незаинтересованность целевой аудитории в мероприятии | Цель проекта не будет достигнута должным образом | 1. Выбор и проработка подачи материала в соответствии с 2. особенностями целевой аудитории |

## 

## Список литературы

1) Веб-сайт сетевой энциклопедии Wikipedia со статьей о Quiz

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Quiz

2) Новые формы культурно-массовой работы: блог Библиотечный

навигатор. Текст: электронный. – Режим доступа:

http://libkrasnodar.blogspot.com/2019/04/blog-post.html

3) Онлайн-квизы и викторины. Интересные вопросы и ответы: сайт. –

[Москва] – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://onlinequiz.ru/>

4) Вопросы: <https://xn--80aje0aeeii.xn--p1ai/news/voprosy-dlya-kviza-s-otvetami/>

5) Составление бюджета проекта: <https://1c-wiseadvice.ru/company/blog/budzhet-proekta/>

6) командная работа : https://pandia.ru/text/80/642/51785.php