




ПРОЕКТИРОВАНИЕ

- Логика проекта
- Презентация проекта



Про́ект (от лат. *projectus* — брошенный вперёд, выступающий, выдающийся вперёд)

- Способ внесения изменений в окружающую действительность
- Противоположность спонтанности
- Организационная форма деятельности

Проект – это

- Замысел
- Текст
- Действия по реализации
- Продукт

Признаки проекта:


- Постановка задачи
- Спланированные действия - методы
- Конкретно определенная цель
- Сформулированные рамки (время, финансы, люди)

Жизненный цикл проекта





**На что направлен
социальный проект?**




На что направлен социальный проект?

На достижение социальных
целей, т.е. на достижение
состояния большего
благополучия группы людей,
общества или
даже отдельного человека

Проект предполагает

- Наличие целевой группы благополучателей
- Решение актуальной социальной проблемы



Какие ценности продвигает ваш проект?

У проекта должно быть хорошее название.

Название и ценности можно подкрепить художественными средствами: символы, слоганы и т.п.

ЛОГИКА ПРОЕКТА



*Рисуем
дерево проблем
и зеркальное ему
дерево задач*

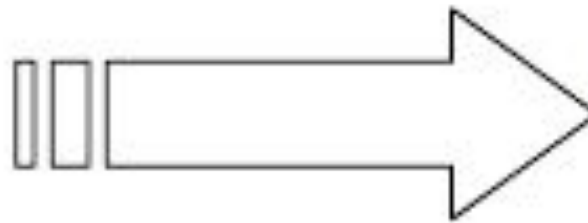


*Помним,
что проект
уместен,
выполним,
устойчив*

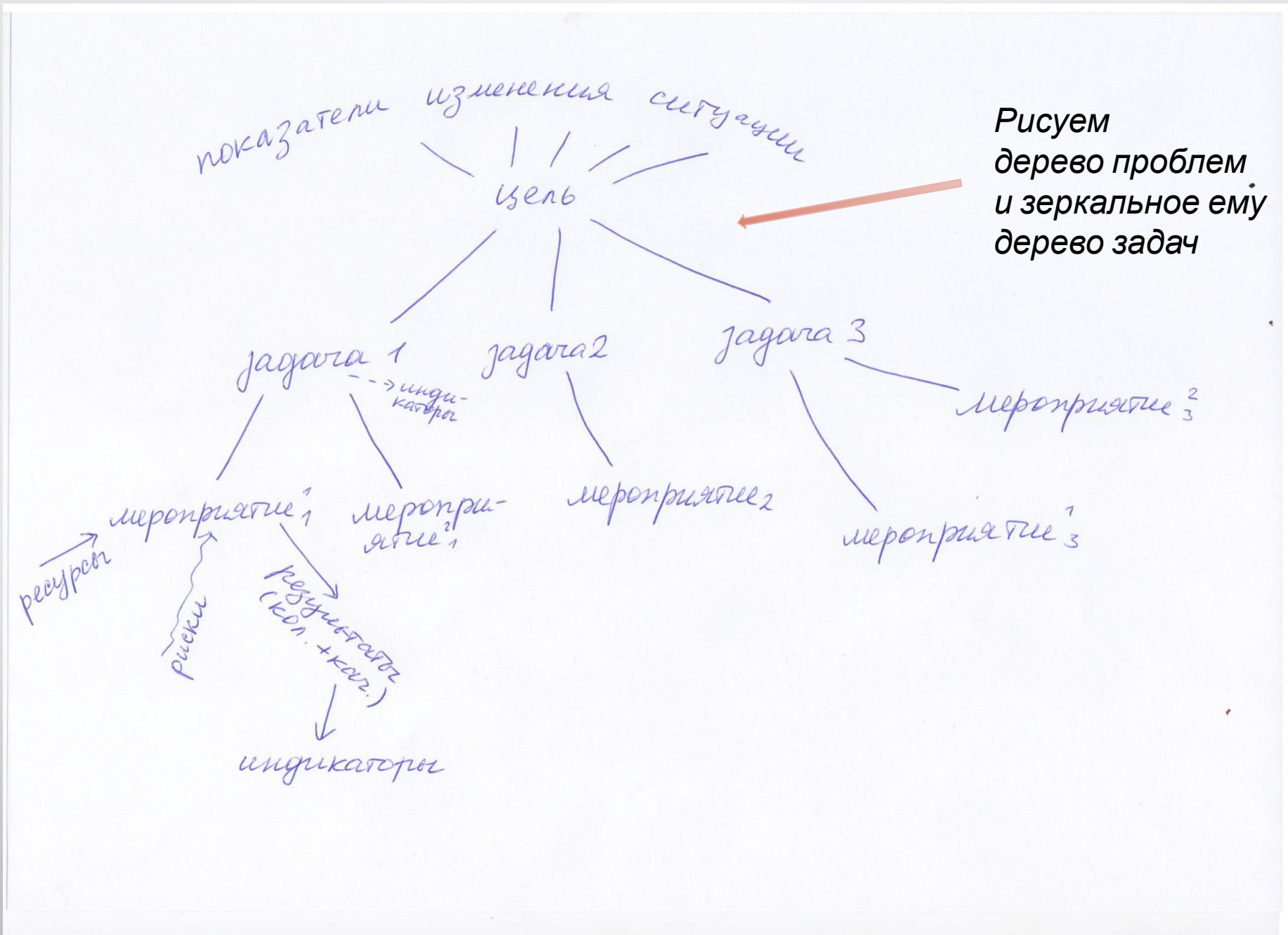
ЛОГИКА ПРОЕКТА



Проблема



Цель



Рисуем
дерево проблем
и зеркальное ему
дерево задач

• Проблема не в отсутствии решения...

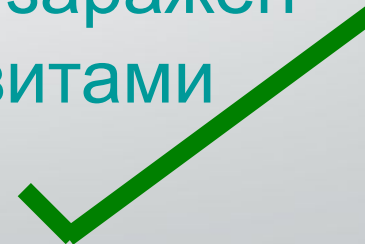
... а в существующем негативном положении

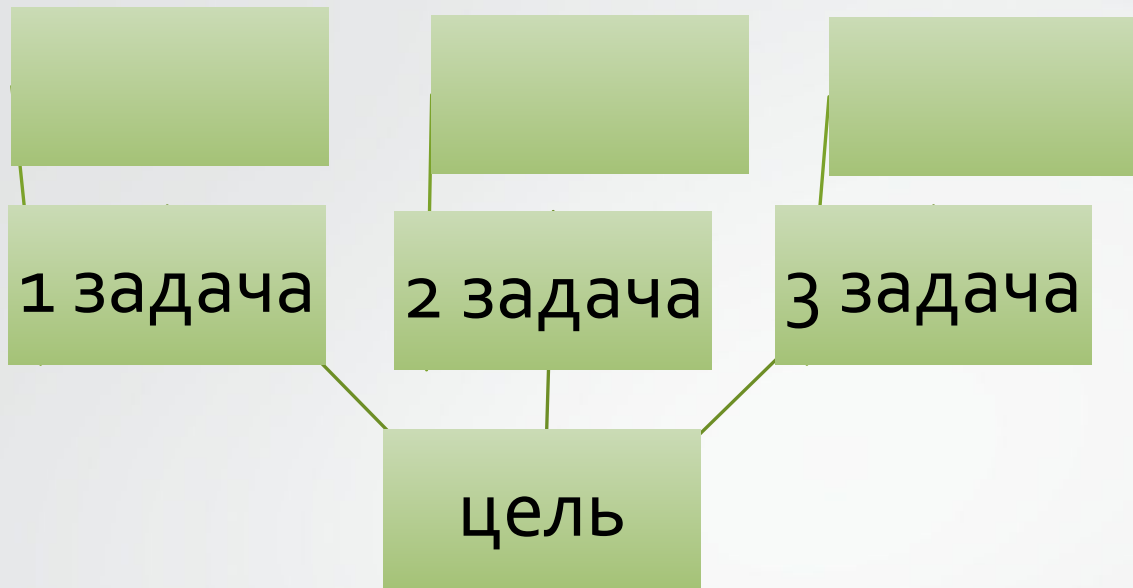


Нет
пестицидов



Урожай заражен
паразитами





- проблема
- 1 причина

• 2 причина

• 3 причина



Следствие

Причина

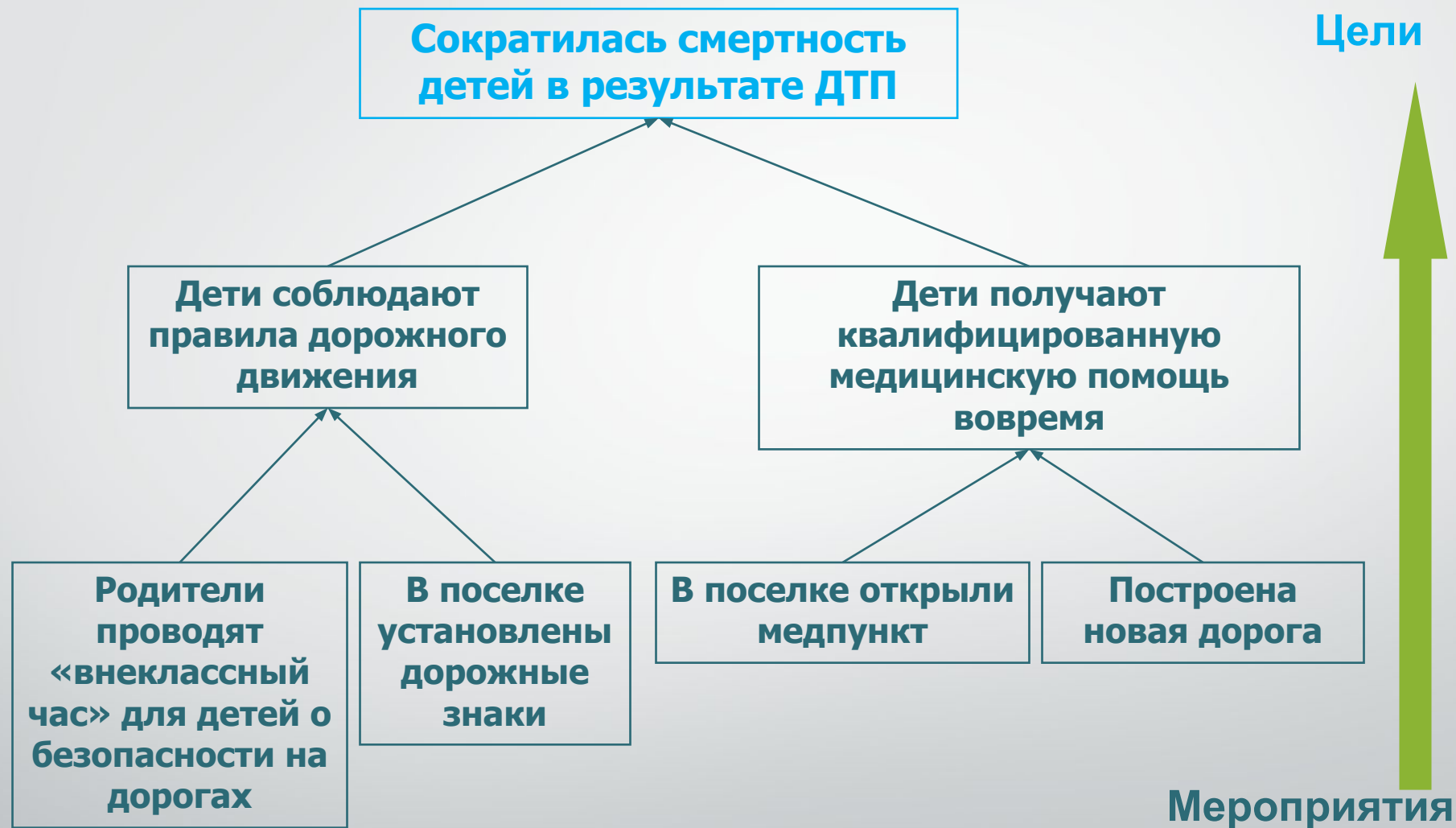
Проблема: рост числа ДТП с тяжелыми последствиями (инвалидность и летальный исход)

Цель проекта:
уменьшить ущерб
для жизни и здоровья людей, наносимый ДТП

Задача 1: Изучение правил дорожного движения и их использование в жизни:
водители, пешеходы

Задача 2: Снизить тяжесть последствий ДТП, которые произошли (эффективность помощи пострадавшим в результате ДТП)

Выберем основную целевую группу – детей.



*Опять фокусируемся для простоты на одной целевой группе – на детях.
Из проблем формулируем цели - позитивные результаты, к которым стремимся.*

ДО:



Зеркало преобразований

ПОСЛЕ:



```
graph TD;
  A[Проект] --> B[Подзадача 1];
  A --> C[Подзадача 2];
  A --> D[Подзадача 3];
  B --> E[Задача 1.1];
  C --> F[Задача 2.1];
  D --> G[Задача 3.1];
```

Проект

Подзадача
1


Подзадача
2

Подзадача
3

Задача 1.1

Задача 2.1

Задача 3.1



Представьте результат: чего вы хотите достигнуть?

Результаты:

- Конкреты
- Достижимы
- Измеримы
- Понятны участникам проекта

Умные цели (SMART, SMART+CE)

не смУтные, а ясные
изМеримые
реальНо достижимые
разумнЫе
ограниченныЕ по времени

- + Позитивные
- + Контролируемые
- + Экологичные

Даже если пишем «обычную» формулировку, в голове держим SMART





Как мы определим, что проблемы решена?

Что изменится в мире?

Пока проблем не решена. Каковы последствия того, что проблема существует?

А теперь проблема решена. Каковы теперь показатели того, что она решена?

Ресурсное обеспечение:

- Сроки
- Участники
- Ресурсы
- Финансы

Сами деньги в большинстве случаев являются не ресурсом, а средством получения ресурса

информационные
ресурсы

авторитет/репутация/им
идж



врем
я

креативные идеи

технолог
ии

культура (история, традиции, обычаи,
религия)

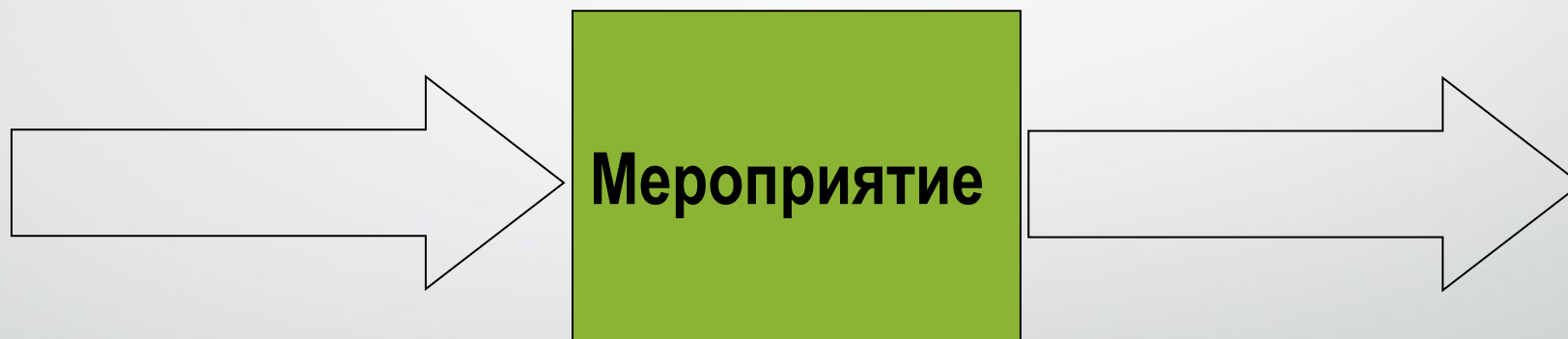
мифы и
легенды

человеческие
отношения

любовь к своей малой
родине

**+ материальные
ресурсы**

Составление «дорожной карты» проекта



Составление «дорожной карты» проекта

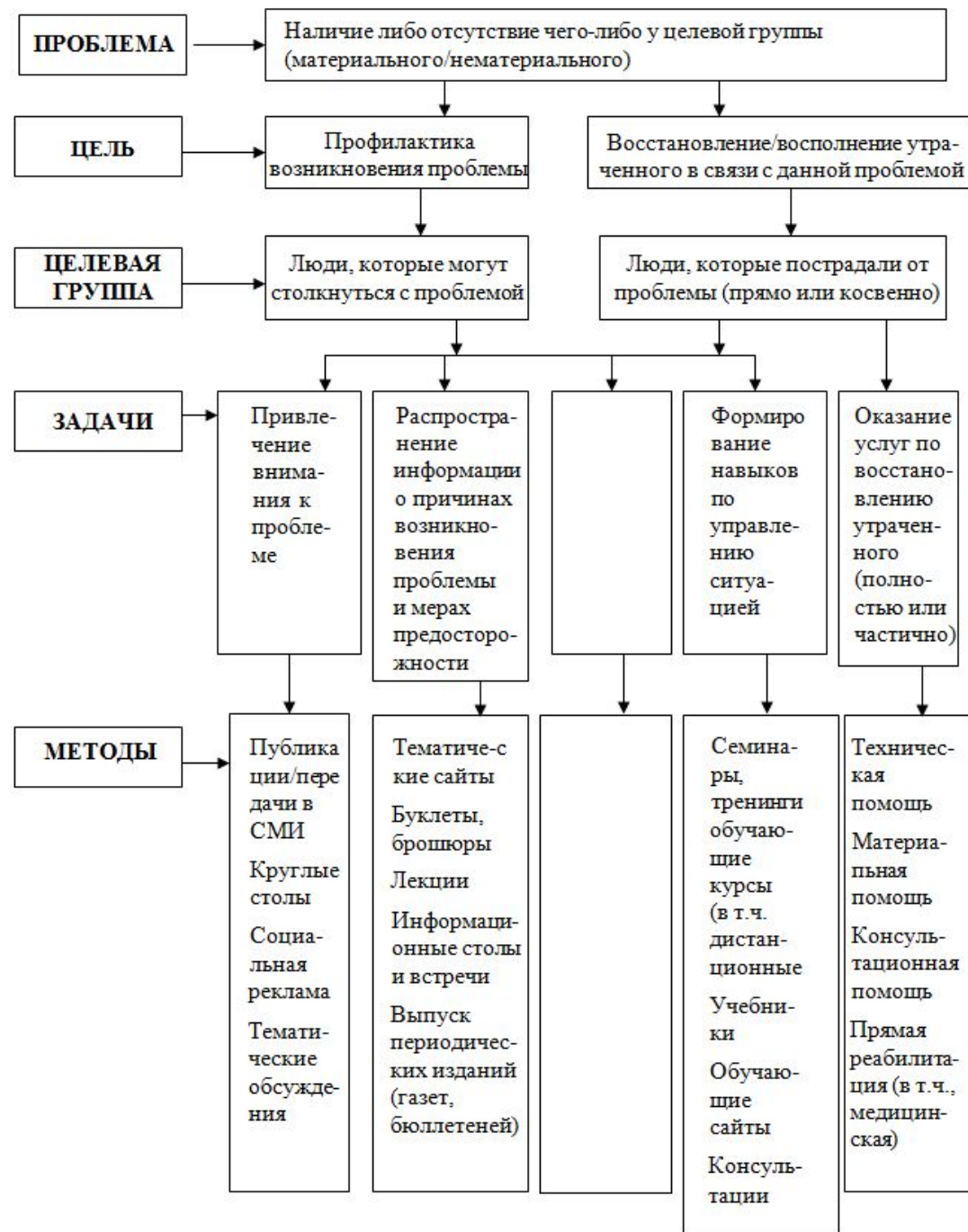




Определите риски

Игра «Мальчиш-плохиш»
или проект на проверку

И вот как выглядит логичный проект





ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА

ФАКТОРЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ:

- ✓ ЦЕЛЕВАЯ ГРУППА
- ✓ ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ
- ✓ МЕДИАСОПРОВОЖДЕНИЕ
- ✓ ТЕМА ВСТРЕЧИ И ВЫСТУПЛЕНИЯ
- ✓ ОСОБЕННОСТИ ЗАЛА
- ✓ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
- ✓ ПОДБОР АРГУМЕНТОВ
- ✓ ЯЗЫК ИЗЛОЖЕНИЯ И КАЧЕСТВО РЕЧИ
- ✓ КАК УДЕРЖАТЬ ВНИМАНИЕ

ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

- ✓ *3-5 МИНУТ НА ВЫСТУПЛЕНИЕ*
- ✓ *2-3 МИНУТЫ НА ВОПРОСЫ*

ВОПРОСЫ: УТОЧНЯЮЩИЕ И ПРОВОКАЦИОННЫЕ

НАЛИЧИЕ МЕДИАСОПРОВОЖДЕНИЯ

*СОЧЕТАНИЕ УСТНОЙ РЕЧИ И НАГЛЯДНОГО
ПОСОБИЯ:*

- ✓ *С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО
ОБОРУДОВАНИЯ*

ПРИ ОТСУТСТВИИ ОБОРУДОВАНИЯ

- ✓ *БУМАГА*
- ✓ *ДОСКА (ФЛИПЧАРТ, МАРКЕРНАЯ ДОСКА)*
- ✓ *РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ*

ТЕМА ВСТРЕЧИ И ВЫСТУПЛЕНИЯ

- ✓ *ТЕМА ВСТРЕЧИ ДОЛЖНА БЫТЬ ИНТЕРЕСНОЙ, ВОСТРЕБОВАННОЙ И ПОНЯТНОЙ ДЛЯ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ*

ОСОБЕННОСТИ ЗАЛА

- ✓ *ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ В ЗАЛЕ*
- ✓ *УЧЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СВОБОДНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ (ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ)*
- ✓ *ПРОДУМАТЬ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ*

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ

- ✓ *ВВЕДЕНИЕ*
- ✓ *ГЛАВНАЯ ИДЕЯ*
- ✓ *ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ*
- ✓ *ЗАКЛЮЧЕНИЕ*
- ✓ *ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ АУДИТОРИИ*

ПОДБОР АРГУМЕНТОВ

ФАКТЫ И ЦИФРЫ В ПОДТВЕРЖДЕНИИ ВАШЕЙ РЕЧИ:

- ✓ **ДАННЫЕ СТАТИСТИКИ**
- ✓ **ЗАКЛЮЧЕНИЯ ЭКСПЕРТОВ**
- ✓ **ФОТО, ВИДЕО МАТЕРИАЛ**
- ✓ **ПРИМЕРЫ**

ЯЗЫК ИЗЛОЖЕНИЯ И КАЧЕСТВО РЕЧИ

РЕЧЬ ДОЛЖНА БЫТЬ:

- ✓ *ГРАМОТНОЙ*
- ✓ *ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ*
- ✓ *ЖИВОЙ*
- ✓ *ВЫДЕРЖАННОЙ*

Важно! Остерегайтесь излишней жестикуляции

КАК УДЕРЖАТЬ ВНИМАНИЕ

- ✓ **ВКЛЮЧИТЬ В ПРЕЗЕНТАЦИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ФОТО ИЛИ ВИДЕОФРАГМЕНТЫ**
- ✓ **ВВЕСТИ В РЕЧЬ ЭЛЕМЕНТЫ ЮМОРА**
- ✓ **ОБРАТИТЬСЯ К СЛУШАТЕЛЯМ С НЕОЖИДАННЫМ ВОПРОСОМ**
- ✓ **ПРИВЕСТИ ПРИМЕРЫ ИЗ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЕ ВЫРАЖЕНИЯ**
- ✓ **ПРЕРЫВАНИЕ РЕЧИ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАУЗЫ**
- ✓ **ВОПРОСНО-ОТВЕТНЫЙ ХОД**

ИГРА «ПРОБЛЕМЫ КРАСНОЙ ШАПОЧКИ»

Вспомните сказку «Красная Шапочка».

Определите какие проблемы героев сказки – мамы, Красной Шапочки, волка, бабушки, лесоруба – привели к финалу.

В каждом случае определите причину и найдите решение проблемы.

Используя его, составьте проект (только идея и название), который мог бы повернуть повествование в более позитивное русло.



✓ Проблема:

✓ Причина:

✓ Решение:

✓ Проект:



✓ Проблема:

✓ Причина:

✓ Решение:

✓ Проект:



✓ Проблема:

✓ Причина:

✓ Решение:

✓ Проект:



✓ Проблема:

✓ Причина:

✓ Решение:

✓ Проект:




✓ Проблема:

✓ Причина:

✓ Решение:

✓ Проект:



Успешной работы над
проектом
переустройства мира ;-)