

АНАЛИТИЧЕСКАЯ СПРАВКА

об итогах проведения Видеофестиваля компетенций «Start-АП в будущее»

(в рамках деятельности федеральной инновационной площадки)

В период с **5 по 7 ноября 2019 года** в рамках деятельности федеральной инновационной площадки, на базе ЗЦ ДЮТ «Зеркальный», состоялся Видеофестиваль компетенций «Start-АП в будущее» (далее – Видеофестиваль) в рамках тематической смены «Мы-дворцовцы».

Основная идея Видеофестиваля - предоставление возможности школьникам посредством интенсивного погружения в совместную проектную деятельность расширить представление о себе и границах своей будущей профессиональной реализации через оценку, развитие и демонстрацию собственных «гибких» компетенций и мотивирование участников к самосовершенствованию «гибких» компетенций в течение жизни.

Цель Видеофестиваля – формирование у участников собственной позиции к развитию «гибких» компетенций для личностной самореализации и осуществления выбора дальнейшей профессиональной траектории.

«Гибкие» компетенции или **мягкие компетенции** (англ. *soft skills*) - комплекс накопленных знаний и умений из различных областей науки, связанных с неспециализированным видом деятельности, умение комбинировать и эффективно применять данные знания для решения необходимых надпрофессиональных задач.

В Видеофестивале приняли участие **4 команды-видеостудии: 80 учащихся 8-11 классов:**

1. «Osëtr» - 20 участников;
2. «Квадратус» - 20 участников;
3. «Акулисты» - 20 участников;
4. «ТЛЮМ» - 20 участников.

Также участниками стали педагогические работники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» (заведующие секторами, педагоги дополнительного образования, методисты, педагоги-организаторы и иные специалисты), являющиеся членами проектной группы мероприятия и АП-тренерами, обеспечивающими процесс сопровождения участников в течение всего Фестиваля – **16 участников.**

Видеофестиваль содержал в себе **7 этапов:**

I этап «Включайся!»- проведение тематических «огоньков» для творческих коллективов ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», направленных на:

- актуализацию процесса профессионального самоопределения у школьников с позиции «soft skills»;
- активное «включение» школьников в игровое пространство Фестиваля посредством организации и проведения интерактивной презентации мероприятия;
- формирование у учащихся первичного интереса к участию в Фестивале и мотивации к развитию своих способностей в рамках заданных игровых ситуаций;
- создание видеостудий (выбор названия, определение состава участников и распределение ролей между ними);
- регистрацию команд на официальном аккаунте Фестиваля в социальной сети Instagram.

II этап «Объединяйся!» - проведение церемонии торжественного открытия Фестиваля, в рамках которой проходило:

- мотивационное погружение учащихся в тему «soft skills»;
- разъяснение основных позиций Фестиваля, расстановка индивидуальных и групповых перспектив для каждого участника команды;
- знакомство участвующих в Фестивале видеостудий друг с другом и АП - тренерами мероприятия;
- объединение команд в единое творческое сообщество для разработки уникальных видеопродуктов, являющихся отражением взглядов молодого поколения и их социальной позиции по отношению к собственному будущему;
- жеребьевка актуальных тем для будущих видеороликов команд: «Театр и музыка», «IT-технологии», «Природа и экология», «Спорт и здоровье».

III этап «Погружайся!» - организация единого игрового пространства, основу которого составили тематические тренинги (практикоориентированные кейсы) от педагогов-профессионалов Санкт-Петербурга и творческие задания на развитие таких «soft skills» как: коммуникация, командная работа, креативность и критическое мышление.

- Коммуникативная компетенция - сочетание навыков общения и взаимодействия человека с другими людьми, объектами окружающего мира и его информацией, выполнение различных социальных ролей в группе и коллективе, знание культурных норм общения, традиций и обычаев общества, владение этикетом, воспитанность;
- Креативность - способность человека генерировать творческие идеи, создавать принципиально новые подходы для решения нестандартных задач;
- Командная работа - умение эффективно взаимодействовать с людьми, связанными единым замыслом, стремящимися к общим целям и разделяющими ответственность за их достижения, выполнение работы в конкретной роли;
- Критическое мышление - умение ориентироваться в потоках информации, способность анализировать, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы.

IV этап «Применяй!» - выполнение участниками команд творческих заданий и решении нестандартных ситуаций, содержание которых направленно на:

- объединение усилий всех участников команды на этапе проектирования и реализации концепции коллективного творческого видеопродукта;
- повышение ответственности каждого члена команды за качество и своевременность исполнения своей профессиональной роли;
- проработку «гибких» компетенций, приобретенных в рамках игровых кейсов, и применение их на практике при выполнении творческих заданий от АП-тренеров (составление медиаплана, разработка сценария, подготовка реквизита и декораций для съемок, создание презентационной визитки команды, поиск креативных решений видеоролика и пр.)

V этап «Реализуй!» - этап движения команд к достижению командной цели, который подразумевает:

- активную реализацию всеми членами команды основных этапов своего медиаплана;
- объединение усилий всех участников команды для осуществления полноценного съемочного процесса в соответствии со сценарием видеоролика;
- монтаж видеоролика и его подготовку с учетом всех технических и содержательных условий, предъявляемых к авторскому видеопродукту к финальному показу на торжественном закрытии Фестиваля.

VI этап «Обсуждай!» - проведение интерактивной встречи АП-тренеров с участниками команд с целью:

- получения обратной связи об участии в Фестивале, его актуальности и полезности для каждого члена команды;
- проведения подробного анализа качественных изменений и личностных приобретений школьников, которые произошли с ними во время погружения в тематику мероприятия;
- выявления степени актуализации для подростков темы профессионального самоопределения и формирования активной позиции к развитию «soft skills».

VII этап «Побеждай!» является заключительным этапом Фестиваля, который подразумевает проведение видеопозаказ и торжественной церемонии закрытия Фестиваля, которые включают в себя:

- публичную презентацию коллективных творческих видеопроизведений всех команд, участвующих в Фестивале;
- оценку жюри и общественное голосование в режиме онлайн;
- подведение итогов Фестиваля и награждение победителей.

В финале Видеофестиваля состоялось представление коллективных авторских видеофильмов на одну из актуальных тем. Команды продемонстрировали личностный потенциал каждого участника и компетенции, приобретенные в ходе погружения в игровые ситуации.

В рамках торжественной церемонии закрытия состоялось официальное награждение победителей Видеофестиваля, а также вручение дипломов и памятных сувениров.

Каждая команда стала победителями в номинации:

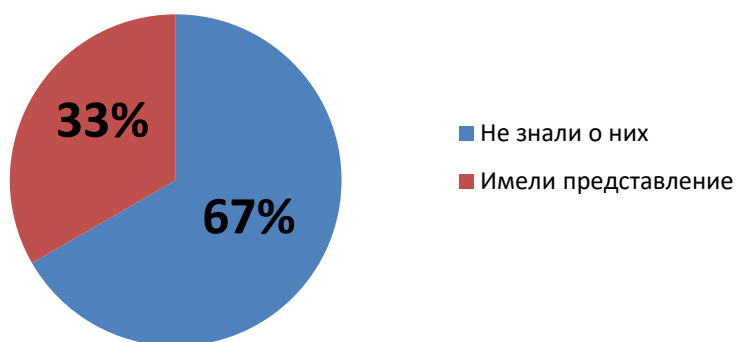
- Номинация «Коммуникация» - команда «Акулисты»;
- Номинация «Критическое мышление» - команда «ТЛЮМ»;
- Номинация «Командная работа» - команда «Квадратус»;
- Номинация «Креативность» - команда «Osëtr»;

А приз зрительских симпатий получила команда «Квадратус».

До погружения в Видеофестиваль участникам команд был задан вопрос об их осведомленности в сфере «гибких» компетенций:

✓ **Знал ли ты раньше о «soft skills» («гибких» компетенциях) до Видеофестиваля?**

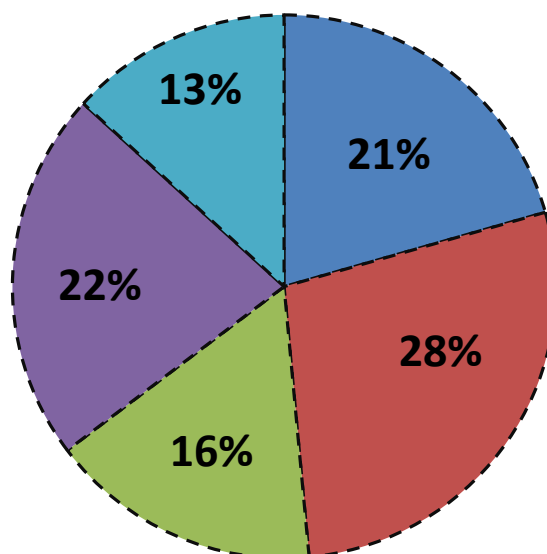
Получились следующие результаты: **67%** опрошенных участников не имели раньше представление о «гибких» компетенциях, а **33%** участников: либо знали, что это за компетенции, либо слышали где-то о них.



На завершающей стадии реализации Видеофестиваля были предложены участникам для обсуждения следующие вопросы:

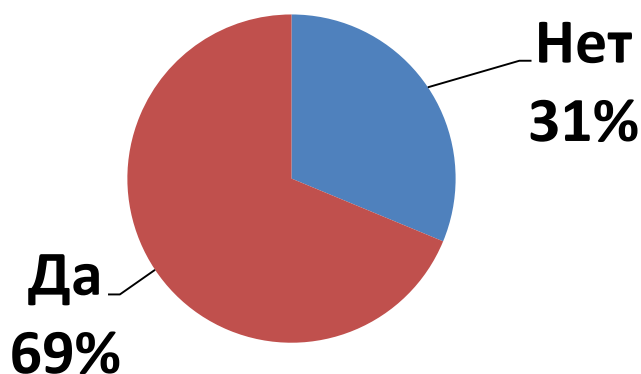
- ✓ **Как вы думаете, повлияло ли участие в Видеофестивале на развитие у вас одной или нескольких «гибких» компетенций?**

■ Не повлияло ■ Командная работа ■ Креативность ■ Критическое мышление ■ Коммуникация



Около 80% участников отметили у себя развитие «гибких» компетенций практически по всем показателям. Отмечен рост таких компетенций, как «Командная работа» - **28%**, «Критическое мышление» - **22%**, «Креативность» – **16%**.

- ✓ **Как вы думаете,годились ли Вам «гибкие» компетенции в ходе работы над видеороликом?**



Большая часть участников команд – **69%**, ответили, что в большей части успели применить свои «гибкие» компетенции для достижения поставленной цели Видеофестиваля.

- ✓ **Как Вы охарактеризуете свое участие в Видеофестивале компетенций?**

Самыми распространёнными ответами были:

- узнал новое о «soft skills» и как их можно развить;
- успел использовать полученные знания и навыки во время работы над видеороликом;
- довольно сложно было включиться сразу в творческую деятельность, но интересно;

- было немного времени, но я смог продуктивно поработать в команде;
- понравилось погружение в роли;
- сумели сделать большой объём работы за короткое время и выразить свою мысль, благодаря работе в команде.

Все участники высоко оценили уровень проведения мероприятия.

В рамках Видеофестиваля проводилось педагогическое наблюдение за процессом развития «гибких» компетенций участников команд:

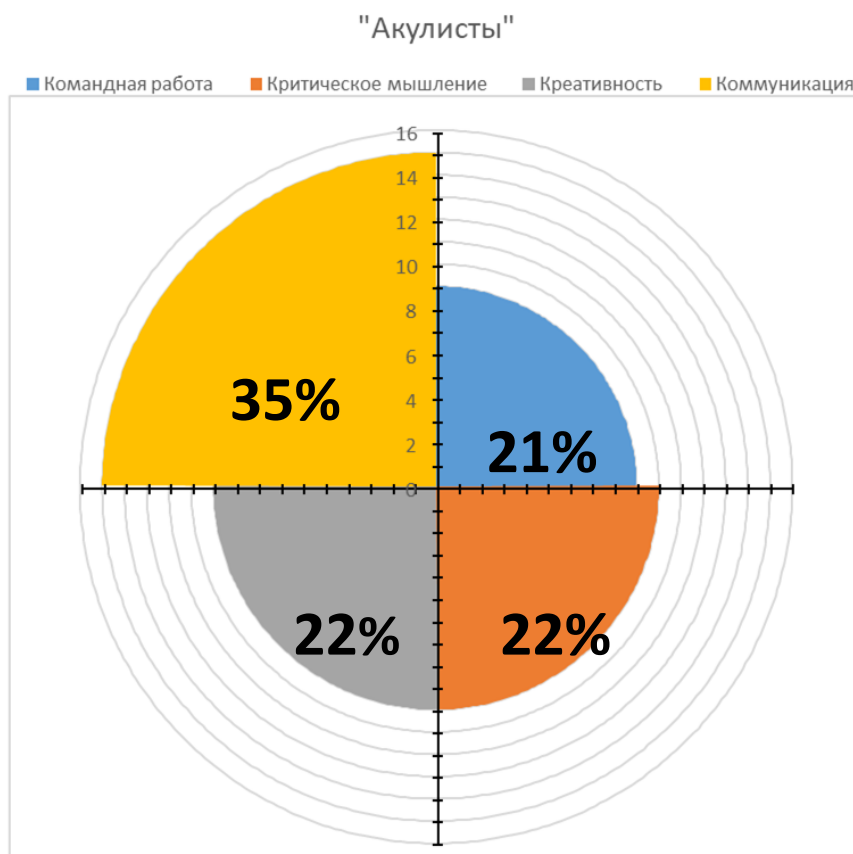
1. По уровню коммуникации;
2. По уровню командной работы;
3. По уровню креативности;
4. По уровню критического мышления.

Анализ полученных результатов позволил оценить не только динамику развития «гибких» компетенций, обуславливающих успешность создания видеороликов и прохождения тренингов, но и вероятные причины возникновения трудностей у команд на этапах участия в Видеофестивале.

Показатели для педагогического наблюдения составлялись на основе критериев специализированных диагностических материалов, которые используют структуры по подборке кадров в компании. Это диагностики: Э.П. Торренса, П.П. Блонского, С. Смайла.

Проведенное педагогическое наблюдение позволило получить данные о выраженности ключевых «гибких» компетенций участников представленных команд. В результате наблюдения были получены следующие результаты:

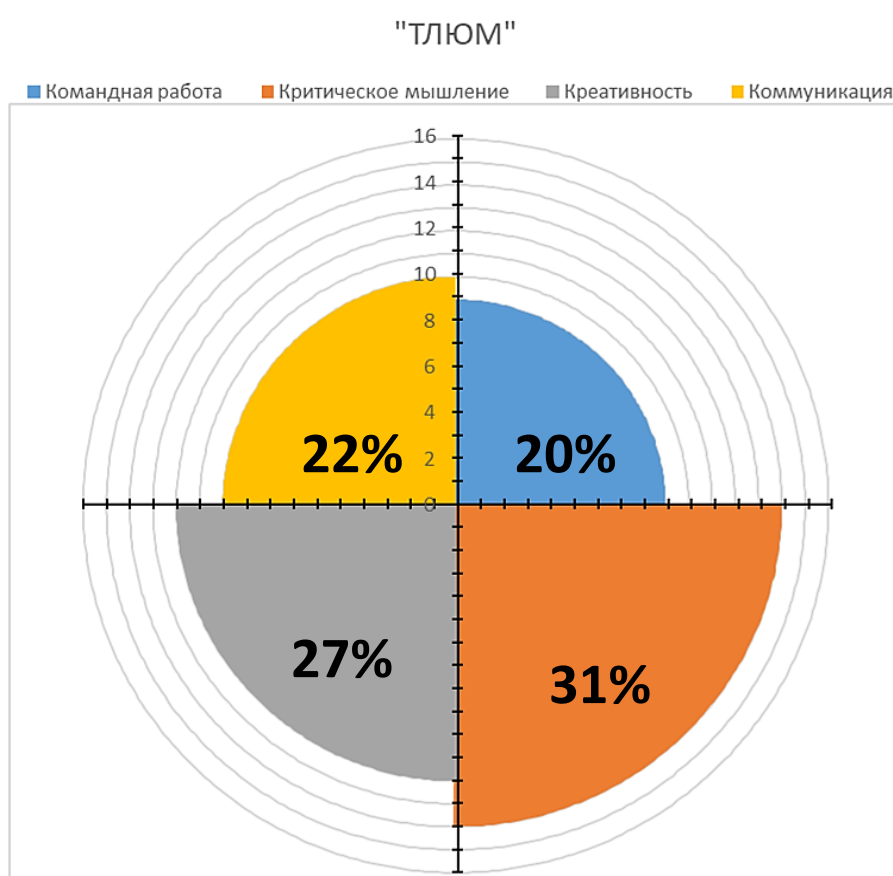
Диаграмма 1. Выраженность «гибких» компетенций участников команды «Акулисты»



Согласно Диаграмме 1. для команды «Акулисты» доминирующей компетенцией, получившей наибольшее развитие во время прохождения этапов Видеофестиваля, стала – **«коммуникативная»**, составившая **35%**. Команда отличилась своей коммуникативной совместимостью, которая характеризуется: соблюдением норм и правил общения, умением общаться в соответствии со статусами и ролями собеседников, умением грамотно начинать и завершать общение, подводить итоги разговоров и резюмировать; умением находить «точки соприкосновения» с собеседниками.

Компетенции: «критическое мышление», «креативность» и «командная работа» имеют меньшую выраженность, но относительно друг друга практически равные по показателям. В дальнейшем, данные могут использоваться для более подробного анализа и определения перспектив развития.

Диаграмма 2. Выраженность «гибких» компетенций участников команды «ТЛЮМ»

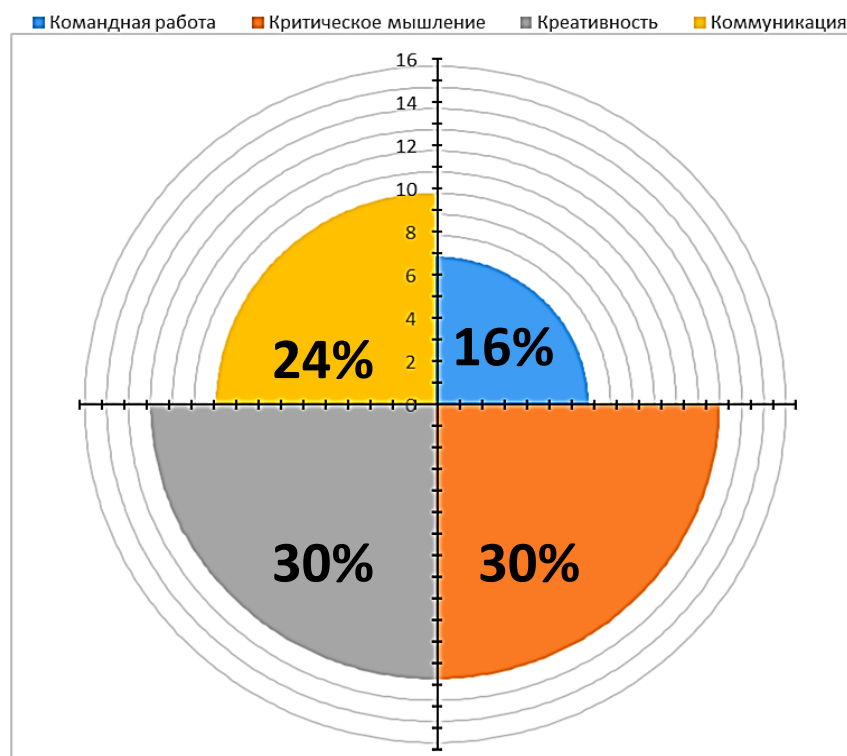


Согласно Диаграмме 2 для команды «ТЛЮМ» доминирующей компетенцией, получившей наибольшее развитие во время прохождения этапов Видеофестиваля, стала – **«критическое мышление»**, составившая **31%**.

Команда проявила свои умения сформулировать свою позицию, как отдельных членов, так и командной и донести её понятно и убедительно; умения обнаруживать противоречия, формулировать аргументы «за» и «против». Компетенция **«креативность»** имеет также достаточно высокий процент развития – 27%, что может быть обусловлено тем, что участники формулировали свою позицию не только логично, но и оригинально.

Компетенции: «коммуникация» и «командная работа» имеют меньшую выраженность, но относительно друг друга имеют почти равные показатели, которые в дальнейшем требуют проработки.

**Диаграмма 3. Выраженность «гибких» компетенций
участников команды «Osëtr»**
"Osëtr"

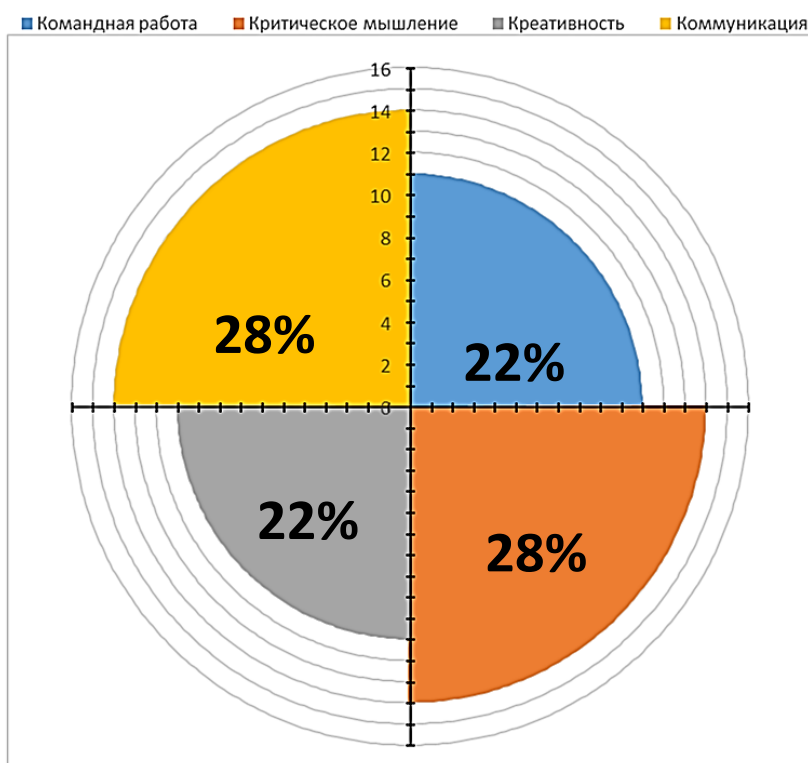


Согласно Диаграмме 3 для команды «Osëtr» доминирующими компетенциями, получившим наибольшее развитие во время прохождения этапов Видеофестиваля, стали – **«критическое мышление» и «креативность»**, составившие по **30%**.

Команда отличилась проявлением таких умений как: видеть суть проблемы, сопротивляться стереотипам, решать задачи совершенно новыми неординарными способами. Компетенции: «коммуникация» и «командная работа» имеют меньшую выраженность. Коммуникативное взаимодействие получило наименьшую выраженность – 16%, что может быть обусловлено тем, что команда испытывала некоторые трудности в соблюдении норм и правил общения.

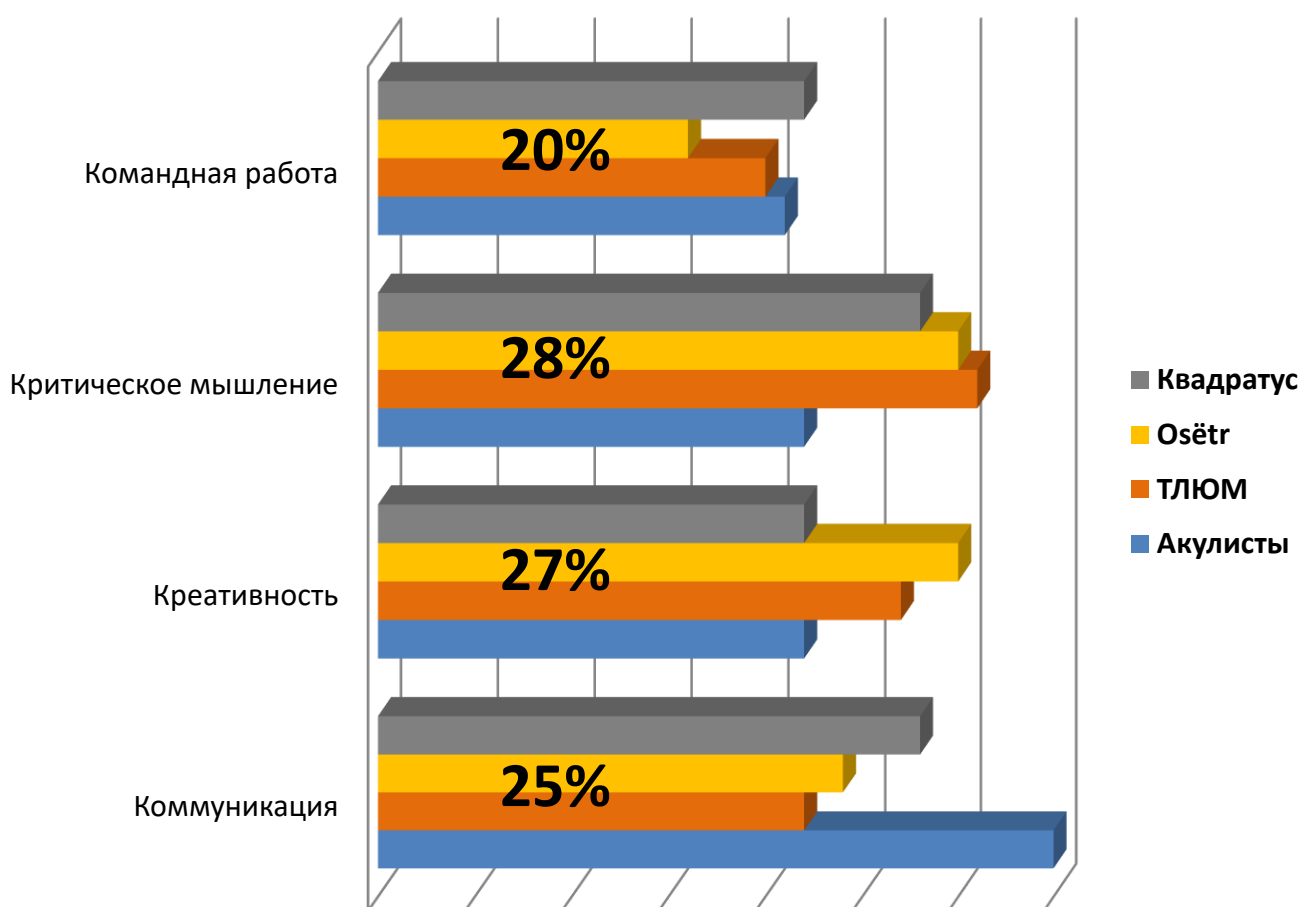
Диаграмма 4. Выраженность «гибких» компетенций участников команды «Квадратус»

"Квадратус"



Согласно Диаграмме 4 для команды «Квадратус» доминирующими компетенциями, получившими развитие, стали – **«критическое мышление»** и **«коммуникация»**, составившие по **28%**. Команда отличилась проявлением таких умений как: ориентироваться в потоках информации, анализировать поступающую информацию, отсеивать ненужные варианты и делать аргументированные выводы, убедительно выражать свои позиции через вербальные и невербальные техники. Компетенции **«креативность»** и **«командная работа»** имеют достаточно уверенный показатель – по **22%**.

**Диаграмма 5. Выраженность «гибких» компетенций
всех команд Видеофестиваля**



На диаграмме 5 представлены общие результаты педагогического мониторинга, свидетельствующие о степени развития «гибких» компетенций у всех участников Видеофестиваля.

Согласно проанализированным данным, для всех команд доминирующими компетенциями, получившими максимальное развитие, стали – **«критическое мышление» – 28 %**, **«креативность» – 27%** и **«коммуникация» - 25%**.

Но следует отметить, что наряду с полученными результатами, для всех команд была характерна тенденция к максимальному проявлению личностного потенциала, а не командного. Об этом также может свидетельствовать показатель **командной работы (20%)**. Это может быть обусловлено определенными трудностями, которые участники команд испытывали в части выстраивания эффективного взаимодействия с людьми на различных уровнях (от обмена информацией до обмена смыслами), создания общего поля деятельности по решению задач. Также эти результаты можно связать с возрастными особенностями участников (8-11 классов), для периода которых характерно стремление к личностному самоутверждению и лидерству.