

ПОДГОТОВКА К ГРАНТОВЫМ КОНКУРСАМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДЕЛОВЫХ ИГР КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОЕКТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩИХ БАКАЛАВРОВ

Енговатова Е.А.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, katenrinengovatova@gmail.ru

Аннотация: В статье рассматриваются трудности подготовки будущих бакалавров к участию в грантовых конкурсах. Анализируются существующие подходы и методы подготовки грантовых заявок, рассматриваются их преимущества и недостатки. Особое внимание уделяется роли современных образовательных форматов, таких как онлайн-курсы, марафоны, тренинги, вебинары, мастер-классы и т.д., в формировании и развитии проектных компетенций будущих бакалавров.

Ключевые слова: грантовые конкурсы, подготовка грантовых заявок, гранты, проекты, современные образовательные форматы, проектные компетенции, деловые игры

Грантовые конкурсы являются одним из наиболее эффективных и распространенных механизмов поддержки и финансирования различных направлений деятельности студентов и профессиональных сообществ. Гранты позволяют студентам реализовывать свои инновационные идеи, разрабатывать и внедрять новые технологии, проводить научные исследования, создавать социально значимые проекты, повышать собственную квалификацию. Однако участие в конкурсах на соискание грантов требует от претендентов не только наличия интересной и актуальной темы проекта, но и способности качественно и убедительно представить свою заявку перед экспертами и грантодателями. Для этого необходимо обладать определенными знаниями, навыками и компетенциями в области проектной деятельности, которые можно освоить благодаря современным образовательным форматам.

Проектная деятельность – это целенаправленный процесс решения задачи или проблемы с помощью разработки и реализации проекта. Проект – это уникальное по своему содержанию и результатам предприятие с четко определенными целями, задачами, ресурсами, сроками и критериями оценки. Проектная деятельность предполагает активное взаимодействие всех заинтересованных сторон: исполнителей проекта, заказчиков, партнеров, экспертов, аудитории. Проекты способствуют развитию творческого потенциала личности, формированию системного и критического мышления, креативности, аналитических способностей, коммуникативных навыков, умения работать в команде [1].

Проектные компетенции – это совокупность знаний, умений, навыков и личностных качеств, необходимых для успешной реализации проектов в различных сферах деятельности. Проектные компетенции включают в себя:

- компетенцию постановки и анализа проблемы, которая заключается в способности определить актуальную и значимую проблему, сформулировать цель и задачи проекта, провести анализ ситуации и потребностей заинтересованных сторон, выявить возможные решения и альтернативы;

- компетенцию планирования проекта, которая заключается в способности разработать логическую и ресурсную модели проекта, определить этапы и сроки его реализации, распределить роли и ответственности в команде проекта, учесть риски и ограничения;

- компетенцию реализации проекта, которая заключается в способности осуществлять управление проектом на всех его этапах, координировать действия команды проекта и партнеров, контролировать качество и эффективность процесса и результатов проекта, вносить коррективы при необходимости;

- компетенцию оценки и презентации проекта, которая заключается в способности провести мониторинг и оценку достижения целей и задач проекта, анализировать полученные результаты и выводы, подготовить и провести презентацию проекта для различных аудиторий, отчитаться перед грантодателями и экспертами [2].

Освоение и развитие проектных компетенций будущими бакалаврами является необходимым условием не только для профессионального развития, но и для успешного участия в грантовых конкурсах. Однако традиционные формы обучения, такие как лекции, семинары, практикумы, зачастую не способствуют формированию этих компетенций у студентов и преподавателей. Для этого требуются более эффективные образовательные форматы, которые

позволяют создавать условия для активного, практико-ориентированного и индивидуального обучения [3].

Современные образовательные форматы – это различные виды образовательных мероприятий или программ, которые используют новые технологии, методы и подходы для обеспечения качественного обучения. Современные образовательные форматы характеризуются следующими особенностями:

- ориентация на потребности и интересы участников обучения, учет их индивидуальных особенностей, предпочтений и целей;
- использование разнообразных цифровых и интерактивных ресурсов для обучения, таких как онлайн-платформы, мобильные приложения, видео-уроки, игры, тесты;
- применение активных и интерактивных методов обучения, таких как деловые игры, кейс-стади метод, дискуссии, дебаты, ролевые игры, симуляции и т.д.;
- организация сотрудничества и коммуникации между участниками обучения, преподавателями, экспертами и партнерами в рамках образовательного процесса;
- поддержка саморегуляции и рефлексия участников обучения, развитие их когнитивных способностей и навыков самооценки.

Современные образовательные форматы могут быть разделены на две группы: синхронные и асинхронные. Синхронные форматы предполагают одновременное присутствие всех участников обучения в одном виртуальном или реальном пространстве и взаимодействие в режиме реального времени. К таким форматам относятся, например, вебинары, онлайн-трансляции, видеоконференции. Асинхронные форматы предполагают самостоятельное изучение материалов и выполнение заданий участниками обучения в удобное для них время и место. К таким форматам относятся, например, онлайн-курсы, видео-уроки, подкасты, блоги и т.д.

Современные образовательные форматы могут быть использованы для подготовки к грантовым конкурсам как на этапе формирования проектной идеи, так и на этапе разработки и оформления грантовой заявки.

Рассмотрим деловые игры как одну из наиболее динамично развивающихся форм освоения проектных компетенций будущих бакалавров и подготовки грантовых заявок на базе Державинского университета.

В 2018/2019 учебном году в образовательные программы бакалавриата Державинского университета был впервые внедрен обязательный курс «Введение в проектную деятельность». Курс направлен на формирование проектного мышления у студентов и освоение ими базовых принципов проектной деятельности: умение работать в команде, быть толерантными, заботиться об улучшении местной среды и применять свои умения на практике. В процессе разработки учебных проектов студенты должны ставить перед собой социально значимые цели, ориентируясь на интересы российского социума или местного сообщества [4].

Особенностью подхода университета в организации проектной деятельности студентов-первокурсников является то, что все направления подготовки изучают данную дисциплину обособленно. С одной стороны, данный подход обеспечивает качественное освоение теоретического блока материалов дисциплины. С другой стороны, студенты-первокурсники испытывают сложности при формировании команд и подготовке проектов, поскольку зачастую в одной команде требуется наличие специалистов в различных сферах: к примеру, экономистов для наиболее точных расчетов бюджета проекта, журналистов – для грамотного медиасопровождения мероприятий проекта и т.д. [5].

В целях усиления проектных компетенций студентов-первокурсников и создания сильных межфакультетских команд, способных реализовывать комплексные проекты, в 2021 г. в университете было принято решение внедрить в дисциплину «Введение в проектную деятельность» блок «Проектный интенсив» в формате многоступенчатой деловой игры, в ходе которого поток студентов-первокурсников дробился на небольшие, смешанные между направлениями подготовки группы, целью которых было поэтапное создание тематического проекта. Принципы интенсивов:

- активность – участники интенсивов являются субъектами своего обучения, активно участвуют в постановке целей и задач, выборе источников и методов обучения, решении проблем и задач, оценке своих достижений;
- практико-ориентированность – участники интенсивов приобретают и применяют знания, навыки и компетенции в реальных или смоделированных ситуациях проектной деятельности, связанных с участием в грантовых конкурсах;

- индивидуализация – участники интенсивов имеют возможность выбирать темы проектов и грантовых конкурсов, соответствующие их интересам и потребностям, а также определять свой индивидуальный темп и стиль обучения;

- рефлексия – участники интенсивов осознают и анализируют свой опыт обучения, оценивают свои достижения и трудности, выявляют свои сильные и слабые стороны, определяют направления для дальнейшего развития.

Интенсивы проводились в три этапа:

I этап – потоковые 4-часовые игрофицированные интенсивы на 200 участников каждый, в ходе которых определялись уровни владения проектными навыками студентов, производилось деление на команды, знакомство студентов между собой и первичная проработка идей для проектов. Для каждой команды был определен собственный тематический вектор, внутри которого им предстояло развить проектную идею. В обобщенном виде, механика деловой игры выглядела следующим образом:

1. **Формирование команд.** Участники разделяются на небольшие группы (каждая группа до 10 человек) с учетом разнообразных навыков и опыта. За каждым участником группы путем решения нескольких творческих задач и организованного нетворкинга закрепляются роли, наиболее характерные для большинства проектных команд.

2. **Постановка задач.** Каждая группа получает задание разработать и представить проект в рамках конкретного кейса в течение двух часов. Проект может быть связан с реальной бизнес-ситуацией, либо быть вымышленным, но реалистичным с точки зрения его реализации.

3. **Ресурсы и бюджет.** Каждой группе предоставляется ограниченный бюджет и ресурсы (виртуальные или физические). Участники должны распределить ресурсы так, чтобы успешно завершить свой проект.

4. **Временные рамки.** Ограничение времени создает дополнительное давление и подчеркивает важность эффективного управления временем в рамках проекта.

5. **События и вызовы.** В течение игры могут внезапно возникнуть события или вызовы, которые могут повлиять на ход проекта (например, изменение требований, уход члена команды и т.д.). Участники должны быстро реагировать на эти изменения.

6. **Презентация проектов.** По истечении времени каждая группа представляет свой проект перед жюри, состоящим из опытных профессионалов и преподавателей. Оценка осуществляется по критериям, таким как оригинальность идеи, эффективность управления ресурсами, качество презентации и т.д.

7. **Обратная связь и обсуждение.** После презентации каждая группа получает обратную связь от жюри, а также возможность обсудить стратегию развития и порефлексировать о своем участии в игровом процессе.

По итогам интенсивов команды получали домашнее задание и месяц на его проработку. Дальнейшее наставническое сопровождение сформированных команд проходило в онлайн-режиме на платформе Google-класс. К концу этапа производилась экспертная оценка проработанных студентами проектов и отбор 70 лучших для участия в презентации перед федеральными экспертами.

II этап – предзащита проектов, где были выявлены 20 наиболее сильных команд. Остальные команды получили рекомендации по дальнейшему совершенствованию собственных разработок.

III этап – демо-день студенческих проектов, по итогам которого прошло награждение лучших проектных команд и их наставников.

Предзащита и демо-день также являются форматами деловой игры, в ходе которых формируются проектные компетенции у будущих бакалавров. Демо-день обычно организуется для того, чтобы стартапы или компании могли продемонстрировать свои продукты, услуги или инновационные идеи потенциальным инвесторам, клиентам и партнерам. В этом формате внимание участников привлекается не только к представлению продукта, но и к элементам соревнования, взаимодействия и коллективного обучения. Оценка производится согласно разработанной балльной системе. Участники получают баллы за успешное выполнение заданий, креативные идеи, системность и потенциал роста проекта. Именно в данном контексте выступали и студенты – участники демо-дней.

Благодаря описанному подходу удалось сформировать дополнительную мотивацию среди участников интенсивов, развить способность к самостоятельному изучению информации, к сотрудничеству и коммуникации в рамках проектной деятельности при поддержке наставников.

В 2022 г. по описанной методике нами совместно с командой Акселератора Технопарка «Державинский» были организованы два образовательных интенсива «От проблемы к идее» и «От идеи к решению», которые охватили свыше 1100 студентов. По итогу, 70 команд подготовили собственные проекты, уровень которых, по оценкам специалистов Акселератора Технопарка «Державинский», стал на 30% выше, чем годом ранее.

Так, две студенческие команды были отмечены за победу поездкой в Технопарк «Сколково», где они успешно показали свои разработки на международной конференции стартапов. Пять команд стали участниками студенческого инвестиционного форума SIF-2022, г. Курск, в котором один из проектов стал победителем номинации «Готовый проект». В активе участников интенсива также значится Всероссийский Демо-день Преакселератора Национальной технологической инициативы (НТИ), где одна команда вошла в топ-5 победителей. В 2022 г. впервые проект студента Державинского университета стал победителем конкурса «Студенческий стартап» и получил поддержку в размере 1 млн. руб., предоставленную Фондом содействия инновациям. Данный успех был закреплен в 2023 г. победой сразу 4-х проектов по аналогичной программе [4].

Вывод. Динамика результатов в 2021-2023 гг. после внедрения деловых игр в инструментарий дисциплины «Введение в проектную деятельность» свидетельствует о том, что данный формат является не только фактором повышения эффективности проектных компетенций будущих бакалавров, но и способом увеличения шансов на их профессиональный успех, самореализацию через привлечение внешнего финансирования в собственные проекты.

Литература

1. Савенков А.И. Психологические основы исследовательского подхода к обучению. М., 2006.
2. Сазонова А.В. Генезис и сущность понятия «Проектная деятельность» // Психология, социология и педагогика. 2012. № 6. С. 14-17.
3. Левчук С.В. Введение в проектную деятельность. Тамбов, 2020.
4. Енговатова Е.А., Королева А.В. Роль дисциплины «Введение в проектную деятельность» в развитии проектных компетенций будущих бакалавров (из опыта Державинского университета) // Личностное и профессиональное развитие будущего специалиста. Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2023. С.155-159.
5. Копытова Н.Е., Попова И.В. Новый формат изучения дисциплины «Управление проектами: методы и технологии» в магистратуре // Личностное и профессиональное развитие будущего специалиста / отв. редактор Л.Н.Макарова. Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2020. С 185-187.