

АПРОБАЦИЯ СЕТЕВОГО ПРОЕКТА – РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Ю.В. Гуца

В статье приводится анализ результатов участия студентов в проведении сетевого проекта «О–ах, рекурсия», как первого опыта командного сетевого взаимодействия. Указываются пути совершенствования деятельности координатора проекта (преподавателя) и студентов (участников проекта).

Введение

В рамках проведения Международного марафона «Купаловские проекты–2020» был разработан сетевой проект «О–ах, рекурсия!» [1]. Автором проекта Н.П. Макаровой, кандидатом педагогических наук, доцентом кафедры современных технологий программирования факультета математики и информатики Гродненского государственного университета имени Янки Купалы, данный проект был предложен для апробации с изучающими тему «Рекурсия» студентами факультета математики и информатики вышеназванного университета. Координатором проекта выступила автор данной статьи.

Апробация «О–ах, рекурсия!» – увы и ах, но на ошибках учатся

Для студентов специальности «Управление информационными ресурсами» тема «Рекурсия» в учебной программе дисциплины «Алгоритмизация и программирование» является одной из самых сложных тем для усвоения. Изучение этой темы невозможно без опоры на примеры из жизни. Лекция с готовой полной выкладкой примеров из жизни, с последующим переходом к примерам и анализом программных кодов решения задач, с использованием рекурсии и без, дает эффект лишь при абсолютной внимательности и заинтересованности со стороны студентов на лекции. Однако, от большинства студентов специальности «Управление информационными ресурсами» не раз можно услышать фразу «мы – не программисты».

В основе рассматриваемого сетевого проекта лежит подход eduScrum, который, кроме всего прочего, предусматривает разделение участников проекта по ролям и сплоченную работу в команде. Именно это обстоятельство и побудило автора статьи предложить будущим специалистам иную от классической форму изучения сложной темы.

Команда «Секретное общество программистов» состояла из пяти участников: капитан, два математика, два программиста. Статуса «финалист» удалось достигнуть лишь одному участнику – капитану. Вместе с капитаном обладателем сертификата стал один из программистов, который

завершил участие в проекте со статусом «участник». Остальные участники не финишировали. В чем же причина?

Для ответа на возникший вопрос автор статьи решила изучить и проанализировать основные шаги, из которых состоит построение эффективной и рациональной работы по eduScrum. Согласно [2], основные шаги деятельности студентов – участников проекта, могут быть такими:

1. Создать рабочее пространство.
2. Сформировать команды.
3. Понять цели проекта.
4. Сформулировать правила игры.
5. Разбить на задачи.
6. Работать над задачами.
7. Оценить итоги работы.
8. Провести ретроспективу.

Априори, так как участники – это друзья–одногруппники и относятся с уважением друг к другу, то можно считать, что было создано рабочее пространство.

На этапе формирования команды была допущена первая ошибка. Проектом предусмотрено сплочение команды через подготовительный этап, при прохождении которого команда должна совместно придумать название и эмблему команды, разработать визитку. Однако студентами этот момент был воспринят как формализм, и данное задание выполнил капитан, а остальные участники согласились, так как не особенно осознавали важность этого этапа, и не понимали, какое это имеет отношение к изучению заявленной темы.

Автором проекта приложено максимум усилий, чтобы донести до участников цели проекта через видеоматериалы и презентации, однако недоработка координатора и в том, что не было организовано совместное обсуждения целей проекта.

Кроме того, студенты ранее не сталкивались с организацией совместной работы с использованием Scrum–подобных подходов. И шаг по формулированию правил игры был очень важен, но практически упущен. В частной беседе также удалось узнать, что относительно большое количество документов, заполняемых на предварительном этапе, охладило желание многих участников двигаться дальше.

Ошибки, допущенные координатором на первых четырех шагах, и стали причиной того результата, который получился у команды «Секретное общество программистов». Капитан команды «тянул на себе» проект до

последнего, остальные участники выполнили одно–два задания и не участвовали полноценно в работе команды.

Выводы

При координировании сетевого проекта, в котором используется подход eduScrum, абсолютный успех возможен лишь в случае должной подготовки координатора. Ниже приведен предположительный алгоритм подготовки координатора, который не знаком с Scrum–подобными технологиями не только в образовании, но и в иных сферах:

1. Участие будущего координатора в роли участника подобного сетевого проекта, координатором которого является опытный координатор.
2. Участие будущего координатора в роли разработчика подобного сетевого проекта.
3. Апробация собственного сетевого проекта в роли координатора.

В целом, от участия в сетевом проекте «О–ах, рекурсия!» осталось приятное послевкусие, так как ценой собственных совершенных ошибок и в результате работы над этими самыми ошибками автор статьи, она же координатор, узнала много нового интересного и полезного, что, несомненно, пригодится в дальнейшей профессиональной деятельности.

Список литературы

1. Макарова, Н.П. Сетевой проект “О–ах, рекурсия!” [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://clck.ru/QqbKn>. Дата доступа: 10.07.2020.
2. Бредихина, Е. EduScrum. Основные шаги построения эффективной работы над проектом [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://clck.ru/QqbM2>. Дата доступа: 10.07.2020.

Гуца Юлия Вальдемаровна, старший преподаватель кафедры современных технологий программирования Гродненского государственного университета имени Янки Купалы, gusha@grsu.by