

Тема 1

Теоретичні основи соціального проектування

1. Сутність соціального проектування

Проектування (від лат. *projektus* - *кинутий вперед*) - специфічна діяльність, результатом якої є науково-теоретично і практично обґрунтоване визначення варіантів прогнозованого і планового розвитку нових процесів і явищ. **Проектування** - одна із форм відображення дійсності, процес створення прообразу (прототипу) об'єкта, явища чи процесу.

Дефиниции проектирования:

- *проектирование* - приспособление средств, которые есть в наличии, для достижения цели, координация составных частей или отдельных действий для получения необходимого результата;
- *проектирование* - это конструирование вариантов оптимального, из так называемой цели, будущего состояния объекта;
- *проектирование* - это моделирование действий относительно их осуществления, пока не появится полная уверенность в конечном результате;
- *проектирование* - принятие решений в условиях неопределенности.

Метою проектування є перетворення об'єктивної дійсності, коли створюються (чи передбачається створення) об'єкти, явища, процеси, які б відповідали бажаним якостям.

Соціальне проектування — це проектування соціальних об'єктів, соціальних якостей, соціальних процесів і відносин.

Соціальне проектування використовується як один з компонентів цілеспрямованої діяльності, коли розробляються різні варіанти рішення нових соціальних проблем; застосовується також при підготовці соціальних планів і програм з регулювання тих процесів і явищ, що підлягають перевтіленню.

Результат соціального проектування — це науково обґрунтовані визначення варіантів планового розвитку нових соціальних процесів і явищ.

Принципи соціального проектування:

- принцип наукової обґрунтованості;
- принцип соціальної доцільності й цілеобумовленості, що передбачає відповідність очікуваних результатів нормативним (ціннісним) цілям суспільного розвитку;
- принцип відповідності змін, які проектуються, фізіологічній, психічній і соціальній природі людини;
- принцип комплексності, інтегративності, зіставлення різних видів моделей;
- принцип реалістичності й можливості для реалізації, що передбачає не тільки адекватну постановку цілей, а й опору на існуючі соціальні ресурси, які піддаються обліку.

Соціальне проектування повинно спиратися на такі **параметри**:

- суперечливість соціального об'єкта;
- багатовекторність розвитку соціального об'єкта;
- неможливість опису соціального об'єкта кінцевим числом термінів будь-якої соціальної теорії (принципова неформалізованість);
- багатфакторність буття соціального об'єкта;
- наявність безлічі суб'єктивних складових, що визначають співвідношення належного й суцього стосовно розвитку соціального об'єкта;
- суб'єктивні фактори формування соціального очікування, соціального прогнозу й соціального проектування;
- фактори, що визначають різні критерії оцінки зрілості розвитку соціального об'єкта.

Умови соціального проектування:

- по-перше, поряд з найбільш імовірною тенденцією існують менш імовірні, але реально можливі тенденції розвитку;

- по-друге, у соціальних об'єктах зазвичай є запас внутрішніх соціальних ресурсів, які можуть бути мобілізовані для вирішення даного соціального завдання;

- по-третє, суспільним структурам притаманні значні деформації, що й може бути використане для реалізації переважного варіанта майбутнього розвитку;

- по-четверте, перспективні цілі, близькі за змістом, можуть бути замінені одна одною, а та сама ціль може бути реалізована різними засобами.

Суб'єкти соціального проектування - різні носії управлінської діяльності, як окремі особистості, так і організації, трудові колективи, соціальні інститути й т.ін., що ставлять своєю метою організоване, цілеспрямоване перетворення соціальної дійсності.

Об'єкти соціального проектування - системи, елементи, процеси організації соціальних зв'язків, взаємодій, що піддаються впливам суб'єктів проектування:

- елементи, що піддаються організованому впливу, підсистеми й системи матеріального й духовного виробництв (засоби й предмети праці, духовна культура, соціальна діяльність тощо.);

• людина - як суспільний індивід і суб'єкт історичного процесу й соціальних відносин з його потребами, інтересами, ціннісними орієнтаціями, установками, соціальним статусом, престижем, ролями в системі відносин;

• елементи й підсистеми соціальної структури суспільства (трудові колективи, регіони, соціальні групи й т.ін.);

• різні суспільні відносини (політичні, ідеологічні, управлінські, естетичні, моральні, сімейно-побутові, міжособистісні);

• елементи способу життя (життєві позиції, способи життєдіяльності, якість і стиль життя й ін.).

*Основною метою соціального проектування як специфічної управлінської діяльності є створення **проектів**.*

Проект - замысел, предварительный набросок решения конкретной, отдельно взятой проблемы

Соціальний проект призначається для відображення майбутнього бажаного стану системи, що виникає внаслідок певних дій людей, за наявності певних фінансових, трудових, матеріальних і інших ресурсів, у тому числі інтелектуальних, пізнавальних, евристичних, ціннісних. Соціальний проект являє собою такий різновид програми, де відображені не тільки актуальні орієнтири, загальні завдання, а й уточнені терміни досягнення конкретних завдань, скоординовані зусилля виконавців на основі глибокого вивчення початкового рівня розвитку об'єкта і використання соціальних нормативів.

Інформація, що міститься в проекті, повинна відповідати принципам однозначності, необхідності, повноті, несуперечності, оптимальності.

Науково розроблені соціальні проекти повинні відповідати таким **вимогам**:

1) наявність таких характеристик, яких у проектованого об'єкта без чіткого проекту не виникають;

2) мати параметри, здатні забезпечити реалізацію соціального замовлення;

3) містити характеристики, що піддаються побудові протягом тільки певного проміжку часу.

Засобами здійснення соціального проектування є ті засоби, за допомогою яких забезпечується, аналізується і переробляється інформація про стан систем і процесів, тенденції їх розвитку, виникнення і розвиток проблемної ситуації, потреби суб'єктів (словесні описи, таблиці, креслення, бланки, схеми, макети, символи, алгоритми, матриці й інші носії інформації). Тепер широке поширення отримали технічні засоби проектування, у тому числі системи автоматизованого проектування.

2. Етапи соціального проектування

Найбільш поширеною є така схема процесу соціального проектування (схема дана по Шахрай В.М.):



Характеристика етапів соціального проектування

№ п/п етапу	Назва етапу	Зміст етапу
1	Формулювання проблеми	визначення проблемної ситуації, що вимагає цілеспрямованих дій для її перетворення. Предметна проблемна ситуація – якість соціальне протиріччя, що вимагає організації цілеспрямованих дій для його усунення або вибору однієї з можливих альтернатив соціального розвитку.
2	Соціальне замовлення	усвідомлення необхідності вирішення деякої соціальної проблеми з допомогою моделювання можливих варіантів перетворення соціальної ситуації. Замовлення є певною соціальною установкою на розробку конкретних заходів з реалізації матеріальних та духовних потреб людини, вирішення протиріч, пошуку компромісу.
3	Паспортизація об'єкта	отримання точних даних про систему, процес чи явище, опис їх стану,

		<p>функціонування і розвитку. Паспорт - це документ, в якому відображаються кількісні і якісні параметри системи, що впливають на функціонування та розвиток, здійснюється аналіз структури елементів.</p> <p>Етапи створення паспорта соціальної структури: а) визначення характеристик і параметрів, що впливають на нормальне функціонування і розвиток системи, їх класифікація і диференціація; б) розробка форм паспорта; в) заповнення форм паспорта, отримання необхідних даних: робота з документами, анкетування, інтерв'ювання.</p>
4	Визначення мети	<p><i>Мета</i> діяльності - це ідеальне уявлення про результат, новий, змінений стан системи, що є підсумком всієї діяльності. Вимоги, що ставляться до мети: усвідомленість, ясність, чіткість, однозначність.</p>
5	Розробка основних завдань	<p><i>Завдання</i> - це формулювання індивідуальної або суспільної потреби, що очікує свого задоволення; конкретні дії, які необхідно здійснити для досягнення мети. Вимоги до завдань: чіткість, послідовність, реалістичність, конкретність.</p>
6	Вибір стратегії проектної діяльності	<p>сформульовані завдання повинні бути реалізованими з допомогою конкретних засобів, заходів, послідовність і взаємозалежність яких має бути визначена на етапі, що випереджує складання організаційної програми і робочого плану проектної діяльності.</p>
7	Складання організаційної програми	<p>організаційна програма забезпечує цілеспрямовану і узгоджену діяльність соціальних проектувальників на всіх стратегічних етапах проектування. Організаційна програма має таку типізовану структуру: 1) формулювання цілей і завдань проектної діяльності безпосередньо для проектувальника; 2) визначення змісту ролей і розподіл останніх залежно від здібностей діячів; 3) каталогізація об'єктів проектування; 4) чіткий виклад дій для досягнення поставленої цілі; 5) перелік засобів і очікуваних результатів.</p>
8	Прогнозування	<p>це передбачення тенденцій і перспектив можливого розвитку соціальних систем,</p>

		об'єктів, суспільних явищ, процесів.
9	Моделювання	На основі численних варіантів верифікації і коригування прогнозів проводиться моделювання майбутніх станів систем і процесів. Модель - це така мислено представлена чи матеріально реалізована система, яка, відображаючи і відтворюючи об'єкт дослідження, здатна його заміщувати так, що її вивчення дає нову інформацію про цей об'єкт.
10	Конструкт	вибір із багатьох моделей найбільш ефективної, що забезпечує найменші затрати при досягненні запланованого результату.
11	ПРОЕКТ	На цьому етапі ідеальна модель відображається в сукупності знаків, визначаються особливості системи, що проектується, уточнюються зв'язки, що існують у ній.

3. Стратегії проектної діяльності

Стратегія - планування і проведення в життя генеральної лінії. У загальному смислі це поняття використовується для означення широких довготривалих заходів і підходів.

Основні аспекти стратегії як способу оптимізації діяльності:

1. Вміння моделювати ситуацію. Аналіз її зв'язку з іншими ситуаціями, прогноз її розвитку.
2. Здатність виявити необхідність змін.
3. Здатність використовувати в ході змін найбільш надійні методи, вибирати оптимальні шляхи і рішення, опиратися на коректні оцінки й раціонально надавати перевагу кращим із можливих альтернатив.
4. Здатність втілювати стратегію в практику, в конкретну дію, в контекст взаємодії, в систему дій, що спрямовані до певної мети.

Види проектних стратегій.

Умовні позначення до схем:

ЗП – завдання на проект

E_i – етап (проектна дія)

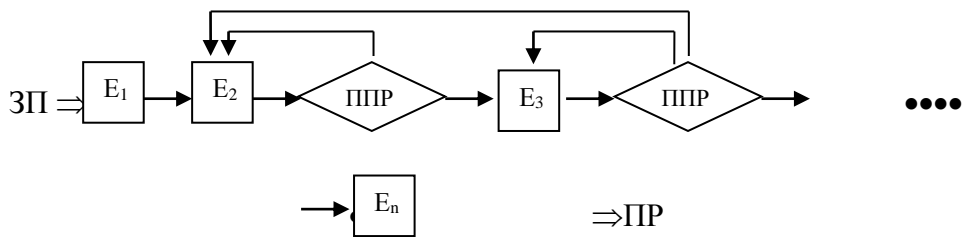
ППР – рішення типу «продовжити або повернутися»

ПР – проектна розробка (результат проектування)

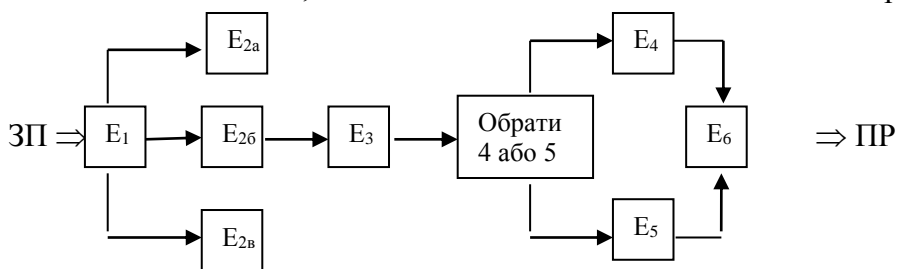
Лінійні стратегії. Застосовуються як способи взаємопов'язаних послідовних дій, в яких кожна із них залежить від результату попередньої, але не залежить від результатів наступних.



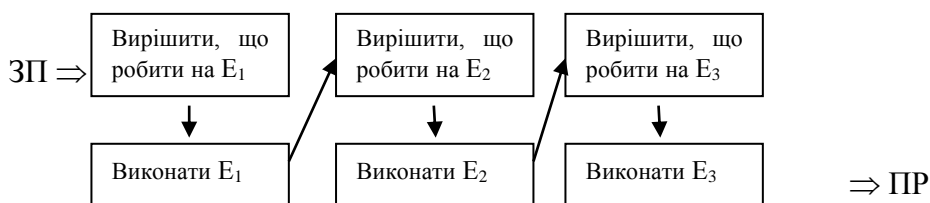
Циклічні стратегії. Дають змогу повертатися, безпосередньо в процесі проектної діяльності, до одного з попередніх етапів конструювання.



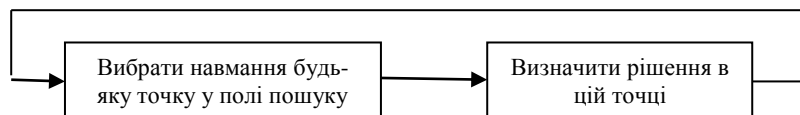
Розгалужені стратегії. Дозволяють здійснювати багатоваріантну і альтернативну діяльність, включаючи поетапне співставлення варіантів проектів, які можуть розвиватися незалежно один від одного, що дає можливість взаємодоповнювати проектні моделі.



Адаптивні стратегії відрізняються тим, що в них вибір кожної дії залежить від попереднього результату. Звідси випливає, що при такій стратегії можна задавати тільки першу дію. Подібна схема пошуку рішення приводить до того, що кожен етап проектування має найбільш повну вихідну інформацію.



Стратегія випадкового пошуку ґрунтується на відсутності будь-якого однозначного і чітко визначеного плану пошуку рішення. Кожний етап проектування виконують без використання інформації про результати попередніх етапів. Уважається, що це надає пошуку рішення неупереджений характер. Таку стратегію часто використовують при пошуку нових ідей, новаторських рішень, коли розумно не зневажати жодним із внесених пропозицій до появи додаткової інформації.



Соціальний проект повинен відповідати таким основним принципам: однозначності, необхідності, повноті, несуперечливості, оптимальності.

4. Методи й методика соціального проектування

У практиці соціального проектування найчастіше використовуються такі методи: метод матриці ідей, метод вращування в роль, метод аналогії, метод асоціації, метод мозкового штурму, метод синектики та ін.

Метод матриці ідей. На основі декількох незалежних змінних розробляються різні варіанти рішень. Як правило, розроблення соціального проекту залежить від складності і першочерговості поставлених завдань, від термінів, у рамках яких вимагається реалізувати

замисел, а також від трудових, фінансових, матеріальних ресурсів. Прораховуючи варіанти із цих змінних, можна визначити найбільш ефективний шлях реалізації проекту в заданих умовах.

Методика впрошування в роль допомагає отримати більш точне уявлення про те, що потрібно зробити в процесі проектування. Це не просто погляд в проектне майбутнє, а прагнення глибше зрозуміти, як буде реалізований проект.

Метод аналогії (або фокальних об'єктів). Є загальнонауковим і логічним методом, з допомогою якого на основі подібності, схожості предметів за певними властивостями, ознаками чи відношеннями формулюється припущення (прогноз) про наявність вказаних властивостей, ознак чи відношень у явища, яке виступає об'єктом проектування. Висновки по аналогії є більш достовірними, якщо беруться до уваги такі обставини:

- чим більше відомо про загальні ознаки у порівнюваних предметах, тим вищий ступінь висновків по аналогії;

- чим істотніші знайдені загальні ознаки у порівнюваних предметах, тим вищий ступінь подібності;

- чим глибше пізнаний взаємний закономірний зв'язок порівнюваних предметів, тим вищий ступінь вірогідності висновків.

Методика мозкової атаки (брейнстормінг) - пов'язана з генерацією ідей, з їх рівноправною конкуренцією, з можливістю співставлення. Вона здійснюється через комунікативну взаємодію, що полягає в обговоренні різноманітних проектів, експертизі фактів, полеміці думок. Процедура складається із трьох фаз:

1. Вступна фаза. Повідомлення правил діяльності, визначення проблеми, що вимагає вирішення. Час, що пропонується, - 15 хвилин. Обов'язкова умова - підготовлений ведучий, який лаконічно і дохідливо пояснює умови.

2. Основна фаза. Вільне висловлювання ідей. Час, що пропонується - 1 година. Обов'язкові умови - активна позиція ведучого, який, не тиснувши на учасників, стимулює їхню активність; присутність спостерігача, котрий фіксує всі ідеї і висловлювання учасників.

3. Заклучна фаза. Підведення підсумків. Зібрані ідеї передаються спеціалістам, котрі займаються даною проблемою, для відбору найбільш цінних із цих ідей. Варіантом завершення брейнстормінгу може стати формування експертної групи, яка підготує огляд висловлених ідей і сформулює остаточне рішення.

«Время на перекур»

На одном из японских заводов возникла следующая проблема: из-за частых перекуров токарей производительность труда в цехе была не слишком высокой. Поставить у каждого станка контролера, чтобы тот следил, не слишком ли часто рабочий уходит на перекур, не представляется возможным. Да и видеокамеру над каждым станком не повесишь. Во время «мозгового штурма» менеджеров было найдено простое и остроумное решение, учитывающее человеческую психологию. Какое?

Эта задача помогает участникам приблизиться к способам решения близких им проблем. А ответ таков: «курилку» перенесли из дальнего помещения прямо в центр цеха, установили ее на высоком постаменте и сделали стеклянной. Понятно, что на виду у всех особенно долго не покуришь. Производительность труда выросла.

Этап определения проблемы. Этот этап необходим, естественно, только в том случае, если проблема, требующая решения, не обозначена с самого начала. Если число участников игры не слишком велико, то можно провести изучение рейтинга проблем.

Каждый из участников, сидящих в кругу, получает карточку, разделенную пополам вертикальной чертой. Ведущий предлагает на левой стороне карточки написать три и только три проблемы, которые можно вынести на обсуждение. Писать необходимо кратко, понятно по смыслу и разборчиво. После этого по сигналу ведущего карточки передаются соседу слева. В течение 20 секунд тот прочитывает полученную карточку и на правой ее стороне ставит знак «плюс» напротив той проблемы, которую он считает наиболее значимой. Если таковых он не видит, то «плюс» можно не ставить вовсе. Снова

звучит сигнал ведущего, и карточка передается дальше. Так происходит до того момента, когда карточки вернутся к своим владельцам. Помощник ведущего собирает карточки и быстро обрабатывает их: выписывает формулировки проблем, получивших самый высокий рейтинг (две-три). Эти формулировки озвучиваются, и совместно выбирается окончательная проблема. Например:

«Как учителю взаимодействовать с гиперактивным ребенком?», «Приемы и методы снятия эмоциональной напряженности», «Каким образом общаться с конфликтными родителями?» и т.п.

Этап генерации идей. Это самый важный этап работы. От качества выдвинутых идей будет зависеть окончательный итог «мозгового штурма». Участники группы разбиваются на несколько команд (по 5-6 человек в каждой). Команды получают по стопке пустых карточек. Именно на них будут записываться новые идеи — по одной на каждой. Ведущий информирует об обязательных правилах этого этапа.

1. Категорически запрещается критика выдвигаемых идей.
2. Необходимо похвалить любую высказанную мысль, даже если она кажется вздорной.
3. Самые лучшие — это сумасшедшие идеи. Желательно, чтобы педагоги попытались отказаться от привычных стереотипов и шаблонных решений и сумели посмотреть на проблему с новой точки зрения.
4. Нужно выдвинуть как можно больше идей и зафиксировать все.

Время этого этапа — тридцать минут. Ведущий переходит от команды к команде, оказывая эмоциональную поддержку участникам.

По окончании отведенного времени ведущий просит сообщить о количестве выдвинутых в каждой группе идей.

Этап анализа идей. Основной задачей является глубокая обработка, шлифовка высказанных предложений. Правила этого этапа:

1. Самая лучшая идея — та, которую ты рассматриваешь сейчас. Анализируй ее так, как будто других идей нет вообще. Указанное правило подразумевает предельно внимательное отношение к каждой идее. Хотя критика уже не возбраняется, но она не должна быть огульной.
2. Необходимо найти рациональное зерно в каждой идее. Это означает, что нужно сосредоточиться на поиске конструктива в любой, даже кажущейся простой, идее.
3. Отбрасывать идеи нельзя.

Время — тоже тридцать минут, иногда требуется больше. При необходимости участники дописывают на карточках мысли, развивающие высказанную идею.

Этап поиска возможностей реализации. Ведущий предлагает просмотреть снова все предложения с точки зрения их соответствия двум критериям — оригинальности и возможности реализации. Каждая карточка с идеей должна быть помечена значками двух типов:

- ++ — очень хорошая, оригинальная идея;
- + — неплохая идея;
- О — не удалось найти конструктива.

А, кроме того:

- НР — невозможно реализовать;
- ТР — трудно реализовать;
- РР — реально реализовать.

Разумеется, возможны самые разные сочетания этих значков. Ведь идея может быть блестящей, яркой, необычной, но возможностей для ее реализации в данный момент просто нет.

Время, отводимое на этот этап, — двадцать минут.

Завершающий этап. Представители групп делают сообщения об итогах своей работы. Они рассказывают о тех идеях, которые получили либо два «плюса», либо значок «РР», либо оба эти значка. Здесь выясняется, насколько продуктивным оказался «мозговой штурм».

При завершении «мозгового штурма» целесообразно поручить кому-либо из педагогов (может быть, своеобразной комиссии, составленной из представителей всех групп) оформить самые лучшие идеи на специальном стенде или представить их в виде рекомендаций, которые можно было бы раздать каждому педагогу. Возможен вариант, при котором психолог берет эту обязанность на себя.

Важно оформить результаты «мозгового штурма», «материализовать» их в самое короткое время.

Только в этом случае педагоги убедятся в силе и полезности психологии для их работы.

Методика синектики (з грец. - сполучення різнорідних елементів) – за технологією близький до методу мозкової атаки. Основна відмінність полягає у більшій впорядкованості й строгості. Цей метод також називають професійним мозковим штурмом, який припускає критику, що дозволяє розвивати та видозмінювати висловлені ідеї. Передбачає роботу постійних професійних груп. Це техніка рішення спірних питань, що стимулює розумові процеси, спрямованість яких, як правило, несподіванка, випадковість, нестереотипність.

Синектика є своєрідною моделлю групової творчої діяльності, що передбачає 7 основних кроків:

1. Першопочаткова постановка проблеми.
2. Аналіз проблеми і повідомлення необхідної попередньої інформації компетентною особою.
3. З'ясування можливостей вирішення проблеми. Члени групи пропонують найрізноманітніші шляхи вирішення проблеми. Експерт при цьому детально коментує їх пропозиції, пояснюючи, чому вони не підходять, хоча випадкове вирішення проблеми шляхом вдалих здогадок можливе уже на цьому етапі.
4. Переформулювання проблеми. Кожний член групи працює самостійно, виходячи із власного її розуміння.
5. Спільний вибір одного із варіантів переформульованої проблеми (першопочаткове формулювання тимчасово відкидається).
6. Висування образних аналогій. Ведучий підштовхує групу до пошуку яскравих, образних, метафоричних аналогій стосовно закладених в проблемній ситуації явищ. Цей етап - ключовий для синектики. Використовуються особистісні, символічні і фантастичні аналогії ("Уяви, щоб ти відчував, якби був сам печінкою, враженою алкоголем?").
7. Підгонка визначених групою підходів до вирішення проблеми чи готових рішень до вимог, що закладені в постановці проблеми.

У методі застосовані чотири види аналогій - пряма, символічна, фантастична, особиста:

1. При **прямої аналогії** здійснюється пошук рішень аналогічних завдань, бізнес ідей, прикладів подібних процесів в інших галузях знань із подальшою адаптацією цих рішень до власного завдання.
2. **Символічна аналогія** відрізняється тим, що при формулюванні винахідницького завдання користуються образами, порівняннями й метафорами, що відбивають її суть. Використання символічної аналогії дозволяє більш чітко й лаконічно описати наявну проблему.
3. При **фантастичній аналогії** необхідно представити фантастичні засоби або персонажі, які виконують те, що потрібно за умовами завдання.
4. **Особиста аналогія (емпатія)** пропонує уявити себе тим об'єктом, з яким пов'язана проблема, і спробувати поміркувати про "свої" відчуття і шляхи рішення технічного завдання.

Питання

1. Що таке проектування? Дайте декілька визначень цього поняття.
2. Які принципи повинні бути враховані при проектуванні?
3. Назвіть основні етапи проектування.
4. Які вимоги ставляться до мети проектування?
5. Назвіть види проектних стратегій. Поясніть, як ви їх розумієте. Наведіть приклади.
6. Охарактеризуйте методи соціального проектування.

Література

1. Луков В.А. Социальное проектирование: учебн. пособие. – М.: Флинта, 2007. – 240 с.
2. Словарь-справочник по социальной работе / Под ред. д-ра ист. наук Э.И.Холостовой. - М.: Юрист, 2000. – 424 с.
3. Социальные технологии: Толковый словарь / Отв. ред. В.Н.Иванов. - М. -Белгород: Луч - Центр соц.технологий, 1995. – 309 с.
4. Технологии социальной работы: Учебник / Под общ. ред. Э.И.Холостовой. -М.: ИНФРА-М, 2002. – 400 с.
5. Технология социальной работы: Учебник / под. ред. А.А. Чернецкой. —Ростов н/Д: «Феникс», 2006. — 400 с.
6. Шахрай В.М. Технології соціальної роботи. Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 464 с.