

УДК 087.5:331.104.2
ББК 83.8-65.242.1
Ш61

Редакторы Андрей Чупин, Елизавета Семёнова

Шиманская В., Карпов Н.

Ш61 Командная работа: Запуск проекта любой сложности / Виктория Шиманская, Никита Карпов – М. : Альпина Паблишер, 2022. – 176 с. – (Серия «4К – навыки будущего»).

ISBN 978-5-9614-2927-5

В жизни как в компьютерной игре: проходить квест в одиночку сложно, а иногда просто невозможно. Гораздо эффективнее подобрать команду, в которой у каждого есть свой талант и своя зона ответственности, и вместе идти к цели.

Виктория Шиманская и Никита Карпов, эксперты в области психологии и развития эмоционального интеллекта, адаптировали проверенные бизнес-методики (целеполагание по SMART, дизайн-мышление, карта эмпатии и т.д.) к подростковым реалиям и показали, как с их помощью можно прокачать один из самых востребованных навыков – умение работать в команде.

Из этой книги вы узнаете, как распределить роли и подобрать подходящих участников в команду, четко и понятно ставить задачи и сроки, разрешать конфликты и находить общий язык с людьми разных темпераментов, вдохновлять и вести за собой команду в трудные времена.

Книга будет особенно полезна школьникам, потому что учеба в школе – это один большой проект. И реализовывать его с командой единомышленников гораздо интереснее.

УДК 087.5:331.104.2
ББК 83.8-65.242.1

ISBN 978-5-9614-2927-5
ISBN 978-5-9614-2338-9
(серия «4К – навыки будущего»)

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.

© Виктория Шиманская, 2021
© Никита Карпов, 2021
© ООО «Альпина Паблишер», 2022

СОДЕРЖАНИЕ

6	ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
1	8 МОЗГОВОЙ ШТУРМ, ИЛИ КАК ШУТКА ПРЕВРАТИЛАСЬ В ПРОЕКТ
2	24 ЗАКРЫТЫЕ И ОТКРЫТЫЕ ВОПРОСЫ, ИЛИ КАК НАЙТИ НУЖНЫХ ЛЮДЕЙ
3	44 ЭТАПЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ КОМАНДЫ, ИЛИ КАК ВСЕ ЧУТЬ НЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ, ЕДВА НАЧАВШИСЬ
4	68 ДИАГРАММА ИШИКАВА, ИЛИ КАК ПОНЯТЬ, ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ
5	80 О ТОМ, ЧТО КОМАНДА — ЭТО НЕ ТОЛЬКО ПРО РАБОТУ
6	90 КАНБАН-ДОСКА, ИЛИ КАК НЕ УВЯЗНУТЬ В БОЛОТЕ ЗАДАЧ

ЖАДАННЯ

7

102 ЦЕЛИ ПО SMART, ИЛИ КАК
СТАВИТЬ ПОНЯТНЫЕ
И ИЗМЕРИМЫЕ ЗАДАЧИ

8

116 ПРОВЕРКА В ПОЛЯХ, ИЛИ КАК
НЕ ОТКЛОНИТЬСЯ
ОТ НАМЕЧЕННОГО КУРСА

9

122 Я-ВЫСКАЗЫВАНИЯ, ИЛИ
КАК НАУЧИТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО
СЛУШАТЬ, НО И ГОВОРИТЬ

10

132 ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА,
ИЛИ ПОЧТИ КОНЕЦ ПУТИ

142 ЭПИЛОГ

146 В КАЧЕСТВЕ НАПОМИНАЛКИ
РОЛИ В КОМАНДЕ

154 ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ
ПЯТЬ ПРАВИЛ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ
ЭТАПЫ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ