**КАРТА УНИВЕРСАЛЬНОЙ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ОДАРЕННЫМИ ДЕТЬМИ**

1. **Полное наименование практики**

ПРОЕКТ «Лаборатория интеллектуальных игр «IQ-ОЛИМП»

1. **Авторы практики (наименование организации, авторский коллектив)**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Кировская гимназия имени Героя Советского Союза Султана Баймагамбетова» (МБОУ «Кировская гимназия»)

Авторский коллектив:

Ганеева Марина Рафаиловна, директор Кировской гимназии

Белов Сергей Александрович – учитель географии

Пискунова Наталья Николаевна – учитель русского языка и литературы

1. **Адресат практики**

Обучающиеся, педагогические и руководящие работники Кировской гимназии и образовательных организаций-партнеров проекта, специалисты органов управления образованием, координирующие вопросы выявления, поддержки и развития талантов (способностей) детей и молодежи, студенты-выпускники, участвующие в реализации проекта.

1. **Краткое описание практики (ключевые идеи, этапы реализации, свод и последовательность основных мероприятий)**

Суть нашего проекта состоит в поиске технологического инварианта применения интеллектуальных игр как одного из средств, специально нацеленных на развитие способностей детей 7-10 классов, ориентированных на углублённое изучение отдельных предметов на уровне предметных олимпиад.

Изучив универсальную структуру интеллектуальной игры, мы пришли к выводу, что интеллектуальная игра является уникальной организационной формой обучения и воспитания, одновременно реализующей три фактора развития творческого стиля деятельности: проблематизацию, рефлексию и диалог. Совместное действие их и составляет *механизм* развития интеллектуально значимых качеств личности: через самоопределение в проблемных ситуациях интеллектуальной игры к самостоятельной постановке целей и их осуществлению в условиях свободного выбора средств.

Структура интеллектуальной игры

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА | | | | | |
| Знаниевый  материал  (содержание  игры) | Игровые цели | Функции игроков | Правила игры | | Методическое и  техническое  обеспечение |
| Педагогические  цели | Предмет игры, содержание,  тематика | Модель  взаимодействия  играющих | Система оценивания |
| РАЗВИТИЕ КОНКРЕТНО ЗАДАННЫХ КАЧЕСТВ ПО ИЗВЕСТНЫМ КРИТЕРИЯМ | | | | | |

Таким образом, педагогическое решение практики позволит нам преодолеть противоречия между традиционными методиками подготовки к Всероссийской олимпиаде школьников и необходимостью системной разработки новых подходов к обучению, включающих игровые технологии.

*Цель проекта*: развитие способностей детей 7-10 классов в условиях изучения дисциплины и подготовки к предметным олимпиадам с применением интеллектуальных игр

Проект будет реализовываться в многопрофильном центре развития детей «ОЛИМП», где создаются:

1. Интенсивы для учеников 7-10 классов. Выявление, развитие и презентация интеллектуальных способностей учащихся гимназии в углублённом изучении отдельных предметов на уровне предметных олимпиад с включением интеллектуальных игр – «Olympus school» (Школа Олимп)

2. Интенсивы для тьюторов по использованию интеллектуальных игр в образовательной практике - (педагоги гимназии), наставники (квалифицированные преподаватели образовательных учреждений города), студенты, имеющих опыт участия олимпиадах – «Оlipiadic intensives» (Олимпиадные интенсивы)

Именно эти компоненты представляют собой особым образом организованную образовательную деятельность учащихся 7-10 классов в предметных лабораториях интеллектуальных игр «IQ-Олимп», выполняющих функции сопровождения субъектов образовательного процесса в олимпиадном движении.

Интенсивы для детей структурированы по количеству предметных олимпиад, имеют характер погружения в продуктивную деятельность и проводятся в рамках нелинейного расписания на базе создаваемого современного инфраструктурного элемента - Коворкинг-пространства, объединяющего детей и взрослых для общения и творческого взаимодействия.

Предметная «Лаборатория интеллектуальных игр «IQ-Олимп» рассматривается нами как мобильный ресурс, позволяющий решить задачи:

1. совершенствовать 4К компетенции (креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация) одаренных обучающихся через интеграцию педагогических и информационных технологий;
2. апробировать технологию проведения интеллектуальных игр в условиях изучения учебной дисциплины и подготовки к предметным олимпиадам;
3. использовать возможности предметных лабораторий для роста творчества педагогов через совместную активную деятельность педагогического коллектива гимназии и ЛОИРО

**Этапы реализации практики,** **свод и последовательность основных мероприятий**

Период реализации образовательного проекта «Лаборатория интеллектуальных игр «IQ-Олимп»: 01.10.2021 – 31.12.2023, 3 года

Основные этапы, сроки проекта и последовательность основных мероприятий

1. *Подготовительный этап* (сентябрь-декабрь 2021)

Проведение организационных совещаний и КПК для педагогических работников, участвующий в проекте

А) Изучение общей теории игровой педагогической деятельности. История возникновения интеллектуальных игр. Разнообразие видов интеллектуальной игры: "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра", «Умники и умницы», «Jeopardy!» Особенности проведения игр, основные отличия от телевизионных аналогов

Б) Свойства, структура и функции интеллектуальной игры. Специфика вопросов и заданий. Работа над игровыми пакетами разнотипных и разно-тематических игр. Моделирование игровых программ в педагогической деятельности. Требования к личностным качествам организатора игры. Роль организатора.

Разработка модели развития способностей детей 7-10 классов в процессе применения интеллектуальных игр

Презентация проекта «Лаборатория интеллектуальных игр «IQ-Олимп» на разных уровнях (в гимназии, для сетевых партнеров)

Подготовка необходимой нормативной документации.

Определение полного состава участников проекта

2. *Основной этап* (ноябрь 2021 – август 2023)

Создание коворкинг-пространства для коммуникаций и творческого взаимодействия участников проекта

Апробация и внедрение модели развития способностей детей 7-10 классов в процессе применения интеллектуальных игр

Организация офлайн-интенсив-сессий (командных и индивидуальных) для учеников и тьюторов по решению олимпиадных заданий в формате интеллектуальных игр

Разработка и апробация дистанционной формы подготовки школьников к ВсОШ в формате интеллектуальных игр

Организация онлайн-подготовки по предметам в формате интеллектуальных игр

Организация открытой гимназической онлайн-олимпиады по различным предметам в формате интеллектуальных игр

Мониторинг реализации проекта, его анализ, корректировка плана реализации

3. *Заключительный этап* (сентябрь-декабрь 2023)

Обобщение и трансляция опыта деятельности «Лаборатории интеллектуальных игр «IQ-Олимп»

Диссеминация опыта работы по теме проекта

Мониторинг удовлетворенности участников образовательных отношений результатами реализации инновационного образовательного проекта

1. **Методическое обеспечение практики (краткое описание: программы, методические материалы, оценочные средства, описание методик и технологий реализации и др.)**

Методическое руководство для тьюторов по использованию интеллектуальных игр в образовательной практике (для педагогов гимназии, наставников (квалифицированные преподаватели образовательных учреждений города), студентов, имеющих опыт участия олимпиадах, включающий:

1. общий алгоритм организации и проведения интеллектуальных игр (пример):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы | Деятельность педагога | Деятельность наставника, студента |
| Этап подготовки игры до занятий | 1. Разработка игры:  - выбор значимых качеств, подлежащих формированию;  - наполнение игры знаниевым материалом;  - включение в игру определенных навыков и умений, подлежащих развитию и формированию;  - продумывание формы игры;  - выбор способа формирования групп, команд;  - обеспечение оснащения игры (тексты вопросов и т.д.);  - продумывание варианта расположения участников игры | 1. Оказание помощи педагогу в подборе знаниевого материала, составление вопросов, задач, разработка новых видов игр. 2.Оформление текстового материала, создание электронных вариантов заданий |
| Этап проведения игры | 1. Организация форм взаимодействия участников игры.  2. Формулирование целей и правил игры.  3. При необходимости – презентация и раздача дидактического оснащения (текстов вопросов, карт для эрудит-лото и пр.).  4. Ведение игры, оценка ответов.  5. Анализ игровой деятельности | 1.Усвоение целей и правил игр.  2.Знакомство (при наличии) с дидактическим оснащением  игры.  3.Участие в интеллектуальной игре (по возможности).  4. Саморефлексия |

1. алгоритм моделирования и планирования педагогом своей профессиональной деятельности (пример):

|  |  |
| --- | --- |
| Направления профессиональной  деятельности | Содержание деятельности |
| Учебно-воспитательная и образовательная деятельность | Подготовка заданий и вопросов к известным типам интеллектуальных игр («Сто к одному», «Квиз», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?» и др.)  Подготовка сценария проведения интеллектуальной игры в разновозрастной и разноуровневой аудитории, обеспечивающего подготовку к олимпиаде по своему предмету |
| Подготовка и организация занятий, тренингов, тренировок по интеллектуальным играм в разновозрастной, разноуровневой аудиториях, обеспечивающих подготовку в олимпиаде по своему предмету |
| Подготовка игровых пакетов с вопросами и заданиями для  интеллектуальных игр по своему предмету, обеспечивающих подготовку в олимпиаде. |
| Научно-исследовательская деятельность | Составление библиографии книг по играм, интеллектуальным играм, использованных в процессе обучения и подготовки к олимпиадам. Подготовка к презентации опыта, посвященного интеллектуальным играм по своему предмету, обеспечивающих подготовку в олимпиаде. |

**Формы работы:**

* групповые (занятия, психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);
* фронтальные (с объединенными группами, со всем коллективом).

**Методы работы**:

поисковый, проблемный, исследовательский, творческий.

**Методические приемы**, которые используются при подготовке олимпиадников:

Погружение: индивидуальная работа ученика при поиске возможного решения поставленной задачи.

Обмен опытом: работа в двойках, обмен и критика возникших идей.

Мозговой штурм: обсуждение решений четверкой.

Подсказка: беглое знакомство с авторским решением, с последующим самостоятельным решением.

Консультации: консультация у старших и более опытных товарищей.

Консультация преподавателя.

**Контрольно-измерительные материалы**: олимпиадные задания, ситуационные исследовательские задачи, задачи на развитие функциональной грамотности

1. **Требования к кадровому обеспечению практики**

Направляются учителя:

* владеющие методикой формирования и развития творческих способностей школьников в различных предметных областях;
* умеющие готовить школьников к олимпиадам и другим интеллектуальным соревнованиям;
* готовые правильно организовать и проводить школьный (и другие этапы) всероссийской олимпиады школьников;
* умеющие оценивать олимпиадные и конкурсные задания на экспертном уровне;
* готовые пройти обучение в ЛОИРО по соответствующей программе

1. **Перечень возможных сетевых и социальных партнеров реализации практики, в том числе наставников. Схема взаимодействия с социальными и сетевыми партнерами**

Пять организаций-партнеров: «Мобильный образовательный центр Русского музея» Государственный «Русский музей», Технопарк «Кванториум», Центр информационных технологий, МБУ «Центр поддержки предпринимательства», МБУ ДО «Центр одаренных детей» участвуют в подготовке олимпиадников в качестве наставников по предметам: русский язык, география, литература.

Схема взаимодействия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы | Формы подготовки | Содержание подготовки |
| I | Базовая школьная подготовка по предмету | Осуществляется на уроках в ходе решения дополнительных олимпиадных задач / задач по каждому предмету учебного плана.  Включение задач повышенной сложности в предметы учебного плана, изучаемые на углубленном уровне |
| II | Подготовка, полученная в рамках системы дополнительного образования | Формирование олимпиадных групп в рамках расписания внеурочной деятельности, дополнительные занятия, командные и индивидуальные треки олимпиадной подготовки с включением интеллектуальных игр (тьюторы). |
| III | Консультации | Разбор непонятных тем, вопросов в соответствии с утвержденным графиком консультаций учителей-предметников |
| IV | Самоподготовка | Чтение научной и научно-популярной литературы, самостоятельное решение задач, поиск информации в Интернете и т.д. |
| V | Каникулярные сборы | В каникулярное время организуется интенсив-сессия, где проходит углубленная подготовка к олимпиадам регионального уровня с тьюторами, наставниками – образовательными партнерами, и студентами из числа прошлых победителей и участников Олимпиад (наставники, студенты) в офлайн и онлайн режимах, в том числе с применением интеллектуальных игр |
| V I | Разбор результатов участия в этапах олимпиады | Подведение итогов: разбор ошибок, определение алгоритма подготовки к следующему этапу. Определение «образовательных дефицитов» (типичных ошибок) для корректировки рабочих программ по учебным предметам |
| V I I | Карта достижений | Формирование банка достижений гимназистов о результативности участия в олимпиадном движении |

1. **Примерные требования к инфраструктуре**

Коворкинг-пространство:

*Мини-гостиная* - зона для индивидуальной работы с наставляемыми.

*Зона коллективной работы* – для работы команд (1 этап занятий).

*Зона информационно-образовательных ресурсов* - информационно-библиотечный центр гимназии с отобранным для преподавателей он-лайн контентом.

*Новостной дайджест* - новостная интерактивная лента об общественной жизни школы, в том числе о предстоящих событиях в рамках деятельности Центра развития «Олимп».

*Networking-зона* – зона неформального общения: неформальные задания, мастер-классы по нетворкингу, игры и развлечения, направленные на взаимодействие участников, способствующие развитию отношений между ними.

*Он-лайн* – зона – пространство для дистанционных занятий и презентации продуктов.

*Лабораториум* – зона практической деятельности обучающихся на оборудовании цифровых лабораторий

1. **Материально-технические ресурсы, необходимые для реализации практики**

Использование оборудования и коммуникационных каналов образовательной организации в том числе, сайт ОО, локальная сеть ОО

1. **Финансовое обеспечение практики (примерные объемы и источники финансирования)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Источник финансирования реализации инновационного образовательного проекта | Планируемые статьи расходов при реализации инновационного образовательного проекта |
| 1. | Внебюджетные средства гимназии (20 000 руб) | Подготовка материалов инновационного проекта публикация необходимых материалов по теме проекта, приобретение необходимого оборудования. |
| 2. | Внебюджетные средства гимназии (30 000 руб) | Подготовка материалов для вебинаров, приобретение необходимого оборудования. |
| 3. | Внебюджетные средства гимназии 40 000 руб) | Обучение педагогических кадров по теме инновационной деятельности. |
| 4. | Внебюджетные средства гимназии (60 000 руб) | Создание образовательной сети инновационной тематической направленности для отработки новых технологий и содержания обучения, приобретение для этого необходимого оборудования |
| 5. | Внебюджетные средства гимназии (50 000 руб) | Участие в муниципальных, региональных и Всероссийских мероприятиях с презентацией опыта работа по теме деятельности. |

1. **Ожидаемые результаты реализации практики**

1) Внедрена модель развития способностей детей 7-10 классов в процессе применения интеллектуальных игр:

* создана система выявления и мотивации способных подростков к углублённому изучению отдельных предметов и участию в олимпиадном движении;
* выстроена сетевая система подготовки школьников к ВсОШ по различным предметам в формате интеллектуальных игр;
* действуют олимпиадные интенсивы для тьюторов, наставников, студентов;
* действуют интенсивы по предметам для обучающихся по различным предметам в формате интеллектуальных игр, в том числе и в дистанционном формате;
* создано коворкинг-пространство для коммуникаций и интеллектуального взаимодействия детей и взрослых;
* разработана и организована открытая гимназическая онлайн олимпиада для 7-10 классов по различным предметам в формате интеллектуальных игр;
* разработано и организовано итоговое мероприятие для награждения победителей и призеров ВсОШ.

2) Повышено количество участников ВсОШ.

3) Повышено количество победителей ВсОШ.

4) Гимназия входит в топ-10 Ленинградского региона по числу победителей и призеров олимпиад, конкурсов и иных мероприятий

1. **Критерии эффективности практики**

Критерии, используемые в системе выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи:

* количество участников школьного, муниципального, регионального этапов ВСОШ с нарастающим итогом;
* количество обучающихся – участников, призеров и победителей муниципальных, региональных и всероссийских конкурсов, входящих в перечень значимых мероприятий по выявлению, поддержке и развитию способностей и талантов у детей и молодежи с нарастающим итогом;
* количество сетевых проектов/программ/планов по выявлению, поддержке и развитию способностей и талантов у детей и молодежи с нарастающим итогом;
* доля детей с повышенным уровнем способностей, обучающихся по индивидуальным образовательным маршрутам 25 %;
* доля педагогических работников, имеющих подготовку по вопросам по приоритетным направлениям в системе развития способностей и талантов у детей и молодежи 70 %.

1. **Возможные риски реализации практики, способы их устранения**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование | Описание способов устранения |
| Перегрузка специалистов в силу реализации дополнительных задач профессиональной деятельности, связанных с реализацией проекта. | Планирование резерва для поощрения специалистов  участвующих в реализации проекта. |
| Возникновение сопротивления новому | Демонстрация положительных эффектов от реализации  проекта. |
| Возникновение внутреннего и внешнего напряжения между участниками образовательных отношений в связи с внедрение нового. | Разъяснение участникам образовательных отношений не  только сути идеи проекта, но и преимуществ, которые  будут получены при достижении планируемых результатов его реализации. |
| Увеличение информационных потоков. Загруженность администрации и специалистов текущей отчетностью,  препятствующей повышению эффективности реализации проекта. | Делегирование полномочий. Реализация принципа  "распределённого лидерства". Назначение линейных менеджеров по направлениям (мероприятиям) реализации проекта. |

1. **Ответственный куратор практики (ФИО, моб.тел., E-mail)**

Координатор проекта: Белов Сергей Александрович

Телефон: 89522172248 E-mail: [geogra.87@gmail.com](mailto:geogra.87@gmail.com)