

| | | | |
|---|---|-------------------|-----------------|
| Название проекта | Сетевой межшкольный проект «Клуб любителей интеллектуальных игр» | | |
| Координатор проекта | Батырева Анна Вячеславовна, зам. директора МАОУ «Технологический лицей» | | |
| Участники проекта | «Технологический лицей» и образовательные учреждения города | | |
| Актуальность проекта | <p>Программные мероприятия данного проекта позволят создать условия для организации сообщества подростков и взрослых, которым интересна познавательная деятельность в форме интеллектуальных игр.</p> <p>Игры проекта актуальны, доступны и современны, что обеспечивает интерес к участию в них самого большого круга наших учащихся. Командные игры развивают ряд важных коммуникативных умений, значимых с позиций формирования умений генерировать идеи, вырабатывать критерии и принимать решение в ограниченных условиях. Соревновательность, присущая играм, позволит формировать у подростков чувство значимости и престижа знаний.</p> <p>Работа клуба выступит механизмом реализации способностей и интересов детей, их саморазвития и самовоспитания, самоопределения относительно настоящего и будущего образа жизни, осознанного выбора профессии.</p> | | |
| Цель | <p>Формирование сообщества школьников,</p> <ul style="list-style-type: none"> – которым интересны интеллектуальные (некомпьютерные) игры; – готовых участвовать в соревновательной деятельности, желающих продемонстрировать свои знания, – желающих стать организаторами интеллектуальных игр для других (в т.ч. младших) школьников. | | |
| Этапы реализации (развития) проекта и сроки | <p>2014 год – знакомство участников проекта с многообразием интеллектуальных игр; привлечение к участию в проекте наибольшего количества команд;</p> <p>2015 год – формирование традиций клуба любителей интеллектуальных игр; стабильный состав участников клуба обеспечивает преемственность и развитие деятельности.</p> <p>2016 год – аналитический: подведение итогов деятельности, поиск направлений развития деятельности; расширение круга социальных партнёров.</p> | | |
| Задачи | <ul style="list-style-type: none"> – знакомство педагогов с технологией организации интеллектуальных игр организация деятельности клуба любителей интеллектуальных игр на основе проведения межшкольных чемпионатов и первенств – анализ и обобщение опыта реализации проекта – расширение круга социальных партнёров. | | |
| Ожидаемые результаты | <ol style="list-style-type: none"> 1. Рост внутриклубной активности школьников 2. Удовлетворенность детей участием в проектах 3. Расширение количества социальных партнёров проекта | | |
| План реализации проекта | содержание проекта | целевая аудитория | примерные сроки |
| | <i>мероприятия для учащихся</i> | | |
| | «Командная своя игра» | 8-11классы | 22 октября 2015 |
| | «Хамса» | 8-11классы | 19 ноября 2015 |

| | | | |
|---|---|-------------|-----------------|
| | «Даугавпилс» | 8-11 классы | 17 декабря 2015 |
| | «Интеллектуальный аукцион» | 8-11 классы | 22 января 2016 |
| | «Брейн-ринг» | 8-11 классы | 18 февраля 2016 |
| | «Музыкальная своя игра» | 8-11 классы | 18 марта 2016 |
| | «Пентагон» | 8-11 классы | 21 апреля 2016 |
| Управление проектом | Управление реализацией проекта осуществляется в сотрудничестве координатора проекта и представителя социального проекта. | | |
| Социальные партнеры | Коми Республиканская Лига интеллектуальных игр. | | |
| Риски проекта и меры по их предупреждению | Снижение интереса к данному виду деятельности со стороны участников проекта (поиск новых игровых форм; проведение чемпионатов, стимулирующих интерес к интеллектуальным играм). | | |