

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ  
АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ГИМНАЗИЯ № 9»**

**ТЕМА городского проекта:** «Развивающий клуб для одарённой молодёжи «УМная ПЕЧенька».

**СРОК РЕАЛИЗАЦИИ проекта:** 01.09.2021-31.12.2023

**ЦЕЛЕВАЯ ГРУППА:** обучающиеся, имеющие хорошую и отличную успеваемость по школьным предметам или иные достижения в возрасте от 14 до 17 лет (8-11 классы) МАОУ "Гимназия № 9" г. Красноярск в количестве 50-70 человек

**КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ / МОДЕЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ  
ПРЕОБРАЗУЕМОЙ ОБЛАСТИ.**

Идея проекта заключается в серии «вкусных» турниров и "пробовании" разных типов международных интеллектуальных настольных игр путём организации 4-х игротек для успешных в обучении школьников 8-11 классов МАОУ "гимназии № 9" в помещении учебной аудитории.

Предлагаем на "первое" - быстрые **классические абстрактно-логические игры** (руммикуб, сэт, королева 006 и др.). На "второе" - **классические стратегии** (мачи коро, каркассон, колонизаторы, роскошь и др.) и "десерт" - **игроновинки 2019-2022 гг** (крылья, картографы и др.). Финальное блюдо "**компот-турнир**" **игры на коммуникацию и эмоциональный интеллект** - для всех желающих продолжать наше общение и совместные игры (мистериум, экивоки, ловушка для подарков и др коммуникативные игры).

**Игротеки** помогут познакомить между собой успешных в обучении и предложить им "вкусное" и умное занятие с рейтингом (выдаём объёмные макеты "печенек" - коллекционные варианты разной формы), достижениями и призами-играми для самых "умных печенек".

**ОПИСАНИЕ ПРОСТРАНСТВА, ГДЕ БУДЕТ ОРГАНИЗОВАНА  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.**

Рассчитываем на аудиторию до 70 человек, сборы 1-2 раза в неделю на территории музейной комнаты - первый сбор для всех желающих, после каждого "блюда" («1-е», «2-е», «десерт») будут выбраны самые успешные, которые могут стать членами клуба на постоянной основе и принимать участие в других городских и всероссийских турнирах.

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА.**

**Цель:** проведение 4-х игротек в учебный год учеников 8-11 классов МАОУ "Гимназии № 9" г. Красноярск.

## **Задачи**

1. Подбор и классификация интеллектуальных настольных игр для встреч
2. Разработать систему рейтинга игротек (для выявления лучших)
3. Провести встречу "первое" (быстрые абстрактно-логические игры), "второе" (стратегии) и "десерт" (новинки)
4. Провести дружественный "компот-турнир" (игры на взаимодействие)

*Возможна демонстрация опыта участникам школьных клубов города*

**Цель (как образ результата или направленность управленческой деятельности в достижении заявленных преобразований).**

Развитие интеллектуальности и эмоционального интеллекта одарённых обучающихся

**Критерии достижения цели проекта:** создание сообщества одарённых обучающихся, готовых к обучению решать задания повышенной сложности.

### **Задачи:**

– **по определению образовательных результатов, на достижение которых направлена деятельность в рамках проекта:** создание условий для демонстрации способностей одарённого школьника гимназии и дальнейшего планирования его траектории участия в мероприятиях города (наука, творчество, социальное проектирование и др.)

– **направленные на создание образовательного пространства:** организация знакового пространства для досуга и графика тематических встреч для одарённой молодёжи гимназии.

– **направленные на обеспечение деятельности обучающихся в создаваемом пространстве:** подготовка серии тренировочных и турнирных встреч с учётом возрастных особенностей обучающихся (8-9 классы и 10-11 классы)

– **обеспечивающие деятельность педагогического персонала в создаваемом пространстве:** включение желающих педагогов в гимназии в работу разных тематических направлений

– **обеспечивающие управление деятельностью педагогического и вспомогательного персонала в создаваемом образовательном пространстве:** подготовка положения о действующем регламенте и составе клуба

## **ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТНЫХ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ.**

Проект несёт не только наличие встреч с одарёнными обучающимися и развитием их досуга, но и перспективное направление - приобретаются "навыки будущего" участниками - предсказывание поведения другого, критическое и системное мышление, ведение коммуникаций и др. - всё то, что

1.1. Внешние требования, обуславливающие необходимость изменений в преобразуемой области:

1.1.1-Положение об оценке выполнения показателя качества муниципальных услуг «Школа – часть городского пространства» (наличие городских проектов) (Настоящее положение разработано в соответствии с нормативными документами:

- Постановление администрации г. Красноярска от 11.11.2021 № 886 «Об утверждении муниципальной программы «Развитие образования в городе Красноярске» на 2022 год и плановый период 2023-20234 годов»;
- Распоряжение администрации г. Красноярска от 20.02.2014 № 56-р (ред. от 26.01.2021) «Об утверждении Положения о главном управлении образования администрации города Красноярска»;
- Решение Красноярского городского Совета депутатов от 18.06.2019 № 3-42 «О стратегии социально-экономического развития города Красноярска до 2030 года»).

1.1.2. - **КОНЦЕПЦИЯ ВОСПИТАНИЯ И СОЦИАЛИЗАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ГОРОДА КРАСНОЯРСКА НА 2021 - 2025 ГГ. :** «Программа призвана обеспечить достижение учащимися личностных результатов, указанных во ФГОС: формирование у обучающихся основ российской идентичности; *готовность обучающихся к саморазвитию; мотивацию к познанию и обучению; ценностные установки и социально значимые качества личности;* активное участие в социально значимой деятельности»

**ПРОБЛЕМА/проблемная ситуация в деятельности образовательной организации, на решение которой направлен проект.**

В наше время большое внимание уделяют трудным детям, детям с ограниченными возможностями, семьям, попавшим в трудные жизненные ситуации и недостаточно времени уделяют обучающимся, справляющимся с образовательной программой на уровне выше среднего. Данный проект показывает, что «отличникам» и «хорошистам» тоже нужно уделять внимание вне учёбы и уроков, предлагать им необычные способы времяпровождения, где они смогут и общаться и себя совершенствовать.

**ПРИЧИНЫ, обуславливающие проблему/проблемную ситуацию:**

Международные настольные интеллектуальные игры являются не только одним из лучших видов увлечений, но и несут в себе мощный блок развития интеллекта, способны объединять, тренируют ряд личностных качеств и развивают психических процессы, позволяют раскрыть потенциал. Современные игры (по данным международного рейтинга настольных игр интернет портала BoardGameGeek) не отстают от научно-технического прогресса, содержат набор достаточно сложных игровых механик, качественный дизайн и т.д., не уступает компьютерным играм; запускают

адекватный процесс социализации. Необходимость поддержки "умных учеников" «умным досугом» задаёт новые векторы развития личности вне школьных предметов, что благополучно, по данным СМИ, сказывается на вливании в новые коллективы и освоение новых профессий будущего.

Недостаточное количества опыта проведения практик организации развивающего досуга интеллектуальной молодёжи.

**ЭТАПЫ И МЕРОПРИЯТИЯ согласно сроку реализации по достижению цели с указанием ответственных лиц и сроков проведения:**

План реализации проекта	Действие	Срок	Ответственный
	поиск интеллектуальных настольных игр для проведения игротек в действующем интеллектуальном клубе гимназии	01.09.21-01.11.21	Хромова О.В., Герасимова С.А., волонтеры клуба «Адамант»
	разработка системы рейтинга турниров, поиск призов и подарков участникам проекта	01.11.21-01.12.21	Команда 9 классников и МЦ «Вектор»
	Тренировочные встречи для подготовки к турнирам	каждая среда сентябрь-декабрь	Герасимова С.А.
	игротека на "первое" - турнир	январь	Хромова О.В.
	игротека на "второе"- турнир	февраль	Герасимова С.А.
	игротека на "десерт"- турнир	март	Герасимова С.А.
	дружеский "компот-турнир"- турнир	апрель	Хромова О.В.
	Награждение участников	май	Халаиллова Н.С.
	Встреча планирование продолжения игро-встреч	сентябрь	- турнир

**Ресурсы (кадровые, материально-технические, организационно-административные):**

<b>РЕСУРСЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА</b>				
№	Наименование расходных материалов и услуг	Цена за ед., руб	Количество, шт/усл.	Общая стоимость, руб.
1.	Хугер мугер	590	1	590
2.	Длина волны	2890	1	2890
3.	Adventure time.	990	1	990

	Карточные войны			
4.	Мор, утопия	2990	1	2990
5.	настольная игра "Гравити фолс"	2790	1	2790
6.	настольная игра "Азул летний дворец"	3190	1	3190
7.	настольная игра "Неудержимые единорожки"	990	1	990
8.	настольная игра "выше и ниже"	3490	1	3490
9.	футболки с логотипом	500	6	3000
10.	настольная игра "Крылья: птицы Европы"	2650	1	2650
11.	настольная игра сэт	890	1	890
12.	настольная игра мачи коро: магнат	1480	1	1480
13.	настольная игра руммикуб: без границ	1910	1	1910
14.	настольная игра каркассон: bigbox	4990	1	4990
15.	настольная игра колонизаторы	2990	1	2990
<b>ИНЫЕ РЕСУРСЫ</b> (административные, кадровые ресурсы и др.)		Иные ресурсы		
<b>ИТОГО СУММА, руб.</b>		35830		
<b>ИМЕЮЩИЕСЯ РЕСУРСЫ</b>		Имеющиеся ресурсы магазин "Hobbygames" - партнёр: дарит нам игры или даёт в аренду. дают скидку на приобретение около 50 разных комплектов игр действующих клубов МАОУ Гимназии 9 и МАОУ Гимназии 8 мастер правил, специалист в области международных интеллектуальных настольных игр (опыт - 15 лет) помещение для проведения игротек - музейная комната МАОУ Гимназии №9		

**Бюджет проекта (источники, характер и размер финансово-экономического обеспечения)** МЦ «Свое дело», МЦ «Вектор», проект «Территория красноярский край», магазин «Hobbygames», клуб

интеллектуальных гимназии 9 «Адамант», клуб интеллектуальных игр гимназии 8 «Friendly team», **личная уникальная игротека сотрудника гимназии.**

**Ожидаемый результат реализации проекта:**

*Количественные результаты:*

выявлено 12 лидирующих игроков (по 3 на каждой встрече) = 12 призов 3 из 12 - мегаигроки всех встреч

проведено 4 турнира и более 20 игровых встреч тренировочных - около 40 партий привлечено около 50 участников (списки есть)

постоянными членами действующего клуба 10 человек

*Качественные результаты:*

поддержка успешных учеников в комфортном для них интеллектуальном пространстве поможет создать новые сообщества в гимназии. Навыки, приобретённые в ходе игр, пригодятся в освоении новейших профессий. Умный досуг станет нормой при внеклассных и внешкольных встречах.