

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
ЦЕНТР ПОДДЕРЖКИ ОДАРЁННЫХ ДЕТЕЙ «СТРАТЕГИЯ»



Стратегия

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2020 года.
Протокол №1 от 28.08.2020

Утверждаю: Директор ГАОУ
«Центр поддержки одаренных детей
“Стратегия”»
/В.В. Моргачев
«31» августа 2020 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«4К-компетенции – ведущие надпредметные навыки XXI века»
/разработана в 2019 году, переработана в 2020 году/**

Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации: 13 дней

Автор-составитель:
Гончаров Илья Геннадиевич,
тьютор ЦПОД «Стратегия»
Степень оригинальности: авторская программа

Липецк, 2020

Содержание

Пояснительная записка	2
Цель, задачи и планируемые результаты	3
Комплекс организационно-педагогических условий.....	5
Литература.....	8

Пояснительная записка

Последние десятилетия показали, что эффективность человека зависит не только от владения профессиональными навыками, но и от умения работать в команде, нестандартно мыслить, выстраивать общения в разных ситуациях, мыслить системно, а не обывательски.

Данная программа развивает у обучающихся ведущие 4К-компетенции (soft-skills): коммуникация, кооперация, критическое мышление и креативное мышление.

Направленность программы – социально–педагогическая.

Новизна программы обусловлена использованием новых **форм, методов и технологий** работы: геймификация процесса (квесты, лекция с элементами игры, командно-интеллектуальная игра, ролевая игра), кейс-технология, творческая сессия, коммуникативный семинар, мастер-класс, углублённая рефлексия, сбор обратной связи.

Педагогическая целесообразность вытекает из масштабного исследования Джона Хетти в области доказательной педагогики, где изучены и доказаны эффективные способы, методы и технологии работы с обучающимися разного возраста.

Главной **отличительной особенностью** данной программы от других является ориентация на «доказательное образование», когнитивную психологию, использование новых форм и методов работы

Адресат программы – подросток 14-17 лет с мотивацией к получению новых знаний.

Объём программы – 16,5 часов.

Срок освоения программы – программа реализуется параллельно с учебной программой во время проведения профильных смен в «Стратегии». Смена проходит в течение 13 дней.

Режим занятий – ежедневно на протяжении 60-90 минут. Успешность в поддержании концентрации обучающихся зависит от нестандартности форм и технологий и группового метода работы.

Цель, задачи и планируемые результаты

Цель программы – сформировать у обучающихся Центра поддержки одарённых детей «Стратегия» гибкие навыки системы 4К-компетенции (коммуникативность, кооперация, критическое мышление, креативное мышление) посредством проведения занятий с использованием новых форм, методов и технологий работы в рамках профильных смен.

Задачи:

1. Знакомство обучающихся друг с другом, создание временного детского коллектива для дальнейшей эффективной работы, снятие коммуникативных и психологических барьеров.
2. Создание проблемной ситуации мотивирующе-диагностического характера для осознанного определения участниками своих точек роста.
3. Создание условий для развития гибких навыков у обучающихся, закрепление полученного опыта с помощью углублённой рефлексии.
4. Анализ полученного опыта по окончании образовательной смены, сбор обратной связи для корректировки и улучшения отдельных занятий в рамках реализации программы.

Планируемые результаты:

1. Личностные:
 - а) формирование уважительного отношения к иному мнению, культуре;
 - б) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
 - в) развитие навыка сотрудничества со сверстниками и взрослыми в разных социальных ситуациях, умение избегать конфликтов;
 - г) сверять свои действия с целью и исправлять ошибки самостоятельно;
 - д) давать оценку своим личностным качествам и чертам характера.
2. Метапредметные:
 - а) умение планировать и регулировать свою деятельность;
 - б) умение выстраивать коммуникацию;

в) умение использовать различные виды общения, уметь ориентироваться в ситуации общения

г) определять и формулировать цель деятельности;

д) устанавливать причинно-следственные связи.

3. Предметные:

а) умение ориентироваться в коммуникативной ситуации;

б) умение решать различные задачи креативным, а не обывательским мышлением,

в) умение критически мыслить;

г) умение работать в команде, нести ответственность за свои действия или за действия членов команды.

Комплекс организационно-педагогических условий

Наименование этапа образовательной смены	Название мероприятия, количество часов, день проведения	Форма, метод или технология проведения	Краткое содержание мероприятия, указание формирующихся навыков	Оборудование
Организационный	Время пришло // 1 час // 1 день	Игровой час	Серия игр, направленных на знакомство, командообразование, снятие коммуникативных барьеров. Обсуждение, направленное на осознание того, что вызвало трудности во время игрового часа и как можно избежать их в дальнейшем. Навыки: коммуникация, кооперация	Флипчарт и бумага / доска с цветными мелками / магнитная доска с маркерами, маленькие листочки, пишущие принадлежности по количеству участников
	Фолио – углублённое знакомство // 1,5 часа // 2 день	Коммуникативный семинар	Снятие коммуникативного барьера с помощью упражнения. Углублённое знакомство участников с помощью анкеты «Фолио», обсуждение пунктов анкеты. Рефлексия, направленная на понимание, что вызвало трудность во время семинара и как можно избежать трудностей в дальнейшем. Навыки: критическое мышление, коммуникация	Фолио и пишущие принадлежности по количеству участников
	Кооперация // 1,5 часа // 3 день	Диагностический практикум	Диагностика навыков кооперации и креативное мышление обучающихся посредством упражнения. Обсуждение того, что не получилось и как это можно исправить в будущем. Навыки: креативное мышление, кооперация, коммуникация	Стулья по количеству участников и один пустой стул
	Ветер перемен // 1 час // 3 день	Углублённая рефлексия	Обсуждение предметных и личностных целей, фиксация их на древе целей, обсуждение траектории достижения своей цели. Навыки: коммуникация, кооперация	Флипчарт, липкие листочки и ручки по количеству участников
	Рыбки // 1 час // 4 день	Ролевая игра	Участники игры – доисторическое племя, занимающееся рыболовством. Подросткам предстоит пройти разные этапы развития общества от племенного до современного, издавая	Магнитная, блок маленьких липких листочков

Основной			законы и указы, выбирая правителей. Рефлексия направлена на осознание позитивного опыта через игру. Навыки: креативное мышление, коммуникация	
	Бейкер-стрит // 1,5 часа // 5 день	Командно-интеллектуальная игра	Каждая команда – детективное бюро. Участникам предстоит распутывать дела, задавая вопросы, на которые от ведущего можно получить три ответа: «да», «нет» и «не имеет значения». Формат игры – спортивные Данетки. Навыки: критическое мышление, кооперация, коммуникация	Мультимедийный экран, чистые листы, ручки и чистые литы по количеству команд, микрофон (для большой аудитории), листы для жеребьевок
	Эффективная коммуникация // 1 час // 6 день	Мастер-класс	Участникам предстоит познакомиться с механизмами эффективной коммуникации, решения конфликтных ситуаций, качественных выступлений и применить свои знания во время дебатов. Навыки: коммуникация, критическое мышление.	Две трибуны (кафедры)
	Деревня // 1 час // 7 день	Ролевая игра	Каждая команда – это семья-основатель деревни. Деревня пришла в упадок и теперь жителям придется решить исход их совместного проживания с помощью решения конфликтных ситуаций путём общего голосования. Навыки: коммуникация, кооперация, критическое мышление.	Распечатанные листы с ролями, музыкальный фон в стиле средневековья, микрофоны
	Нигделандия // 3 часа // 8 и 9 день	Творческая сессия	Каждая команда – это космический корабль, который отправляется на призыв о помощи с давно исчезнувшего острова. Чтобы добраться до сигнала бедствия кораблям придется пройти испытания, в которых им поможет сплочённая работа команды и креативность. Навыки: кооперация, креативное мышление	Листы А3 и А4 по количеству команд, фломастеры и цветные карандаши
	Аннигиляция // 2 часа // 10 день	Квест	Техногенная катастрофа чуть не уничтожила нашу планету. Гениальный учёный разработал механизм, позволяющий собрать вечный двигатель,	Распечатанные QR-коды,

			который вернёт жизнь на Земле к прежнему состоянию. Участникам предстоит искать и взламывать шифры, выживать в циклы, бороться за членов своей команды и собрать вечный двигатель. Как поступить: бороться против других команд или объединиться для одной цели? Навыки: кооперация, коммуникация, креативное мышление, критическое мышление	дождевики, медицинские маски, ноутбуки по количеству команд, два принтера, магнитная доска, распечатанные карты по количеству игроков
	Шесть шляп мышления // 1 час // 11 день	Углублённая рефлексия с кейсами	Эдвард де Боно разработал систему мышления под названием «Шесть шляп мышления». Суть проста: каждая шляпа – это отдельный тип мышления. Обучающимся предстоит решать кейсы посредством шляп мышления, параллельно рефлексирова состояние на данный момент. Навыки: критическое мышление, коммуникация, кооперация.	Распечатанные кейсы по количеству команд, пишущие принадлежности, магнитная доска
Итоговый	Город // 1 час // 12 день	Ролевая игра	Каждая команда – социальный слой в городе (обыватели, бизнесмены, политики, СМИ). Городу предстоит решить немало социальных проблем, чтобы все были довольны. Навыки: коммуникация, кооперация, критическое мышление.	Распечатанные роли, листы и пишущие принадлежности по количеству команд
	Роза ветров // 1 час // 13 день	Итоговая углублённая рефлексия	Подведение итогов образовательной смены, обсуждение полученных навыков, обсуждение целей и траектории с первой рефлексии, определение точек роста и пути дальнейшего пути развития. Навыки: коммуникация, критическое мышление.	Электрическая свеча, красные нитки, древо целей с первой рефлексии

Условия реализации программы приведены в каждой методической разработке (см. Приложение).

Литература

1. Выготский Л.С. Мышление и речь. – М., 2019 г.
2. Выготский Л.С. Педология подростка. Психологическое и социальное развитие ребёнка. – М., 2021 г.
3. Канеман Д. Думай медленно... решай быстро. – М., 2014 г.
4. Кови С.Р. 7 навыков высокоэффективных людей. Мощные инструменты развития личности. – М., 2015 г.
5. Намаконов И. Креативность. – М., 2020 г.
6. Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление. – М., 2020 г.
7. Сигел Д., Брайсон Т.П. Дисциплина без драм. Как помочь ребёнку воспитать характер. – М., 2016 г.
8. Хэтти Дж. Видимое обучение. Синтез результатов более 50 000 исследований с охватом более 80 млн. школьников. – М., 2017 г.
9. Шиманская В. Командная работа. – М., 2020 г.
10. Шиманская В. Коммуникация. – М., 2020 г.