

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»**

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом
отдела гуманитарных программ и детских
социальных инициатив
(протокол от 15.02.22 № 5)

УТВЕРЖДЕНА

генеральным директором

М.Р. Катунова

-ОД от «5» 05 2022 г.)



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Тайм-менеджмент для подростков»**

Возраст учащихся: 13 – 15 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:

Григорьева Варвара Вадимовна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом
ГБОУ «СПБ ГДТЮ»
(протокол от 3.05.2022 № 8)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Тайм-менеджмент для подростков» (далее – программа) имеет **социально-педагогическую (социально-гуманитарную) направленность**.

Актуальность программы

В современном мире «гибкие» навыки¹, «гибкие» компетенции играют большую роль: появляется все больше новых профессий на стыке дисциплин, больше внимания уделяется «гибким» навыкам предполагаемого работника. Современный мир стремителен, и год от года ритм жизни ускоряется. Именно поэтому одним из ключевых факторов сегодня является умение человека эффективно организовать своё время. Это навык тайм-менеджмента². Его необходимо формировать у детей еще в школе на разных стадиях взросления, чтобы по выходе из школы ребенок был готов к конкурентному участию во взрослой жизни, которая не будет определяться расписанием его занятий. Дополнительное образование дает такую возможность. Именно в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы можно уделить должное внимание детальной проработке системы ценностей ребенка, разобрать его цели, мотивацию. Данная программа разработана в соответствии с целевым запросом детей и их родителей / законных представителей на создание программы, позволяющей подростку грамотно распределять свое время. Закладывая основы понимания и ценности времени, определяя внутренние приоритеты, данная Программа позволяет подростку выбрать действительно верную траекторию будущего развития, что всецело служит главной цели федерального проекта «Успех каждого ребенка», направленного на создание и работу системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей и молодежи.

Отличительные особенности и новизна программы

Для повышения мотивации к обучению по данной программе и для более успешного ее освоения применяется технология геймификации (игрофикации). Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности участников в процесс. На сегодняшний день данная технология всё чаще применяется к образовательному процессу: многие коммерческие проекты строят модели обучения основываясь именно на этой технологии (например, Lingua Leo, Wikium, Время перемен, Знаника, Digital October, Бизнес Класс и др.).

Геймификация строится на модели «Окталисис» (Octalysis model) Ю Кая Чоу. Она выделяет 8 ключевых стимулов играющих, которые нашли своё отражение в Программе:

¹ «Гибкие» навыки (англ. soft skills) — комплекс неспециализированных, важных для карьеры надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью (источник: Soft Skills / институт повышения квалификации и переподготовки кадров российского университета дружбы народов - URL: <https://ippk.rudn.ru/softskills/> (дата обращения: 25.04.2022).

² Управление временем, организация времени, тайм-менеджмент (англ. time management) — технология организации времени и повышения эффективности его использования (источник: Управление временем / Википедия – URL: <https://clck.ru/gdYCW>. (дата обращения: 25.04.2022).

Описание стимула	Отражение стимула в программе
1. Миссия (важность происходящего)	
<p>игрок верит, что он делает что-то большее, чем он сам; он верит, что был избран для определенной миссии. Поэтому он посвящает огромное количество своего времени, общаясь на форуме или помогая создавать ценность для всего сообщества.</p>	<p>В процессе обучения по Программе обучающиеся осознают свои жизненные ценности и приоритеты, учатся ставить цели и достигать их. Миссия в процессе прохождения Программы – создать собственную систему планирования, достичь хоть и небольшой, но своей, личной цели.</p>
2. Самосовершенствование, раскрытие творческого потенциала	
<p>пользователи привыкают к творческому процессу, где они постоянно должны придумывать новые решения и пробовать различные комбинации, им также нужно видеть результаты собственной креативности, получать обратную связь и реагировать на нее.</p>	<p>Каждое занятие проходит с использованием авторских образовательных приемов, позволяющих подросткам погрузиться в изучение себя: своих ценностных установок, своих истинных стремлений, мотивации, целей в жизни. На протяжении обучения по Программе постепенно будет раскрываться творческий потенциал, повышаться самоосознание ребенка.</p>
3. Социальное влияние и причастность	
<p>этот стимул объединяет все социальные возбудители, которые движут людьми (наставничество, желание быть принятыми другими людьми, чувство товарищества, соперничество и зависть, желание быть ближе к людям, местам и событиям, к которым мы хотим быть причастными).</p>	<p>Несмотря на то, что на каждом занятии каждый обучающийся прорабатывает свои личные навыки, на протяжении всего процесса обучения учащиеся делятся своими успехами и неудачами друг с другом на каждом занятии. Рефлексия на занятиях происходит с использованием различных приемов, но неизменным остается система трех П: похвалиться – пожаловаться – пообещать. Данный прием часто используется в работе профессиональных коучей как стимул и привлечение социальной ответственности.</p>
4. Любопытство и непредсказуемость	
<p>стимул разобраться в том, что же на самом деле происходит. Люди иррационально хотят увидеть, что будет дальше, если существует шанс позитивного развития событий, — даже если они знают, что, скорее всего, будет негативный результат.</p>	<p>Любопытство – двигатель мотивации. Так как Программа проводится с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, то это дает возможность сделать интерактивную карту курса, на которой постепенно (каждое занятие) будет открываться новая область знаний.</p>

5. Развитие и достижения	
внутренний стимул для прогресса, развития навыков и преодоления препятствий: есть, куда расти я и расту.	Для каждого обучающегося в группе создана система отслеживания развития навыков (осознанность, умение выделять главное, чувство времени, креативность, целеполагание, любознательность, целеустремленность, страсть к делу, критическое мышление, упорство, трудолюбие, коммуникация, работа в команде), которая будет обновляться после каждого занятия. Начальные показатели будут выставляться на основе самоанализа. Также на каждом занятии учащиеся получают бонусы и баллы за выполнение заданий, сдачу задания в срок и другие поощряющие, мотивирующие бонусы, которые отражаются в специальной рейтинговой таблице.
6. Обладание и собственность	
стимул чего-то хотеть; когда игрок владеет чем-то, он подсознательно хочет улучшить эту вещь или обладать еще большим количеством подобных вещей.	В процессе обучения учащиеся будут получать переходные виртуальные значки отличия (например, лучший оратор, мастер идей и т.п.), которые впоследствии можно будет обменять на реальный эквивалент в конце обучения. Виртуальные значки переходят от участника к участнику в тот момент, когда кто-то сделает что-то лучше предыдущего по мнению всей группы (взаимооценка).
7. Ограниченность ресурсов и нетерпение	
стимул хотеть чего-то, потому что у вас этого нет.	Для стимулирования интереса к выполнению заданий будет введена система поощрения и штрафов.
8. Избегание негатива	
стимул основан на желании избежать чего-то негативного.	За своевременно сданные задания будут начисляться двойные баллы, за задания сданные после установленных сроков сдачи, – 1 балл.

Использование технологии геймификации и содержание программы позволяет удовлетворить потребности учащихся в следующих направлениях:

- В самовыражении (стремление выразить себя, проявить свои лучшие качества, способности);
- В самоопределении (поиск личностью наиболее подходящих ролей, своего места в жизни, в духовном поиске);
- В самореализации (стремление построить свое счастье, стремление к осуществлению, использованию всего своего потенциала, всех возможностей, стремление

достичь своих целей, сделать то, к чему чувствуешь предназначение, стать тем, кем хочешь);

- В самоутверждении (стремление занимать достойное место в обществе, занимать активную позицию, совершенствоваться).

В условиях повсеместной цифровизации и установки на создание образовательных программ с использованием дигитальных технологий данная Программа реализуется дистанционно с использованием платформ и электронных ресурсов, регламентированных локальными актами Учреждения.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Адресат программы

Программа адресована учащимся 13-15 лет, мальчикам и девочкам, имеющим активную позицию, интересующимся способами организации собственного времени.

Цель программы: формирование у учащихся способности адаптировать собственную систему планирования, учитывая получаемые знания в области тайм-менеджмента.

Задачи программы

Обучающие:

- дать основные знания о системах планирования и их адаптации под собственные потребности;
- сформировать навыки эффективного использования систем учета времени;

Развивающие:

- сформировать стремление к самостоятельному развитию умения самоанализа и саморефлексии;
- развивать навыки критического мышления и коммуникации;

Воспитательные:

- заложить основы формирования системы ценностей, включающей осмысление понятий «семья», «карьера», «саморазвитие», и ценностные установки, такие как личностный рост, самостоятельность, честность по отношению к себе и другим.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп: для обучения по программе принимаются все желающие 13-15 лет.

Списочный состав формируется в соответствии с Положением о наполняемости детских объединений, реализующих программы дополнительного образования в ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», и составляет не менее 15 человек в группе.

Объём и срок реализации программы: данная программа рассчитана на один учебный год (52 часа).

Особенности организации образовательного процесса: программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием ресурсов, регламентированных локальными актами Учреждения.

Формы занятий: лекция-визуализация, творческая мастерская, практикум, индивидуальная работа.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная (проведение лекций-визуализаций со всем составом учащихся)
- индивидуальная (работа с раздаточными материалами (в электронном виде), проработка собственной системы планирования).

Материально-техническое оснащение

Так как учебные занятия проводятся с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, то для успешной реализации Программы необходимо наличие подключения к сети Интернет, рабочий компьютер (ноутбук, планшет или смартфон), колонки (наушники), микрофон для всех участников образовательного процесса.

Планируемые результаты

В результате освоения Программы учащиеся будут обладать набором определённых предметных, метапредметных и личностных компетенций.

Предметные:

В результате освоения программы учащийся:

- создаст собственную систему планирования, адаптируя полученные знания о различных системах планирования под собственные нужды;
- сформирует навыки эффективного использования систем учета времени;

Метапредметные:

- будет проявлять стремление к развитию умения самоанализа и саморефлексии;
- разовьет критическое мышление и коммуникативные навыки;

Личностные:

- осознает и начнет задумываться о собственной системе ценностей, определит для себя смысловое наполнение таких понятий, как «семья», «карьера», «саморазвитие», и ценностных установок, таких как личностный рост, самостоятельность, честность по отношению к себе и другим.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Название раздела и темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	2		Анкетирование
	Раздел «Жизненные ценности»	4	1	3	
2.	Что для меня важно?	2		2	Педагогическое наблюдение
3.	«Баланс»	2	1	1	Индивидуальное представление колеса баланса
	Раздел «Время»	6	3	3	
4.	Понятие «Время»	2	1	1	Игровые формы контроля
5.	«Ловушки времени»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
6.	Системы учета времени	2	1	1	Взаимоанализ
	Раздел «Целеполагание»	10	2	8	
7.	Мой идеальный день	2		2	Работа с формой «Мой идеальный день»
8.	Карта желаний	2		2	Представление карты желаний
9.	Расстановка приоритетов	2	1	1	Самоконтроль
10.	Постановка цели	2	1	1	Самоконтроль
11.	Пирамида Франклина	2		2	Презентация развертки «План достижения цели»
	Раздел «Мотивация»	10	4	6	
12.	Темперамент	2	1	1	Тестирование
13.	Механизмы мотивации	2	1	1	Опрос
14.	Моя мотивация	2		2	Педагогическое наблюдение
15.	Состояние потока	2	1	1	Эссе «Состояние потока»
16.	Демотивация	2	1	1	Взаимоанализ
	Раздел «Помощники планирования»	10	5	5	
17.	Режим дня. Сон	2	1	1	Анализ эксперимента
18.	Методика GTD. Обратное планирование	2	1	1	Самоконтроль
19.	Привычки. Система AGILE	2	1	1	Педагогическое наблюдение
20.	Закон Парето	2	1	1	Анализ выполнения практических упражнений

21.	Планеры	2	1	1	Представление результатов создания собственной системы планирования
	Раздел «Взаимодействие с другими»	6	1	5	
22.	Коммуникация и общение	2	1	1	Взаимоконтроль
23.	Умение отказать. Эффективное делегирование	2		2	Ролевая игра
24.	Искусство переговоров	2		2	Деловая игра
	Раздел «Контрольные и итоговые занятия»	4		4	
25.	Контрольное занятие	2		2	Презентация итогов работы за год
26.	Итоговое занятие	2		2	Коллективная рефлексия
	Итого:	52	18	34	