

## Резюме проекта

Название проекта	<b>Творческая игра «Интеллектуальный код - IQR»</b>
------------------	---

## Лидер проекта

Арбузова Ольга Вячеславовна	Начальник отдела молодёжных и инновационных проектов	Опыт осуществления иных проектов – с 2006 года
--------------------------------	--	--

## Место реализации проекта

Организация	Адрес
Муниципальное автономное учреждение города Заречного Пензенской области «Центр здоровья и досуга»	442960, Пензенская обл., г. Заречный, проспект Мира, 7а

## Основные цели и критерии достижения целей проекта

Цель	Задачи	Критерии достижения	Плановое значение критерия
Основной целью реализации проекта является формирование молодёжного актива, а также познавательного отношения к сети Интернет, как способу узнавать новое и применять на практике.	<p>Задачи Игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– пропаганда здорового и активного образа жизни среди молодежи;</li> <li>– расширение кругозора посредством инновационных технологий (WI-FI);</li> <li>– формирование у молодежи умений для коллективного выполнения заданий и сотрудничества.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– увеличение числа подростков и молодежи, охваченных организованным досугом и полезной занятостью;</li> <li>– создание условий для живого общения «компьютерной» молодежи;</li> <li>– формирование группы единомышленников из молодежи, готовой к созданию и реализации социально значимых проектов;</li> <li>– замедление темпа роста негативных социальных явлений в молодежной среде;</li> <li>– увеличение объема дополнительно привлекаемых внебюджетных средств на реализацию проектов в сфере молодежной политики.</li> </ul>	К участию в проекте привлечено 90 человек

## Описание проекта

В целях пропаганды здорового и активного образа жизни среди молодежи, расширения кругозора, формирования познавательного отношения к сети Интернет (как способу узнавать новое и применять на практике) проводится городская творческая игра «Интеллектуальный код - IQR».

На планете Земля живёт около 6-ти с половиной миллиардов человек. Если оценить каждую из десяти форм своего интеллекта цифрой от 0 до 9, получится 12-значное число (один триллион комбинаций), характеризующее личную интеллектуальную комбинацию. Эта уникальная комбинация образует своего рода персональный интеллектуальный код. Это как номер сотового телефона. Собственный интеллектуальный код отличает человека от всех других людей, когда-либо живших на Земле.

Как и в случае с ДНК, вероятность того, что кто-то ещё обладает такой же интеллектуальной формулой, равна один к триллиону. Развивая отдельные области своего интеллекта, можно стать гением в определенной сфере и сделать нечто невероятное.

Игра проводится в 3 этапа в период с апреля 2013 года по май 2013 года:

**1 этап – 5 апреля 2013 года** посвящен «Творческому интеллекту». Творческий интеллект, называемый многими специалистами творческим мышлением, оригинальностью, изобретательностью, является основой для любых новых идей, которые вдруг могут появиться в голове. Выполнение заданий потребует творческого подхода.;

**2 этап – 17 апрель 2013 года** «Физический интеллект». Физический интеллект – это работа мозгового комплекса, под контролем которого находится любая физическая деятельность, как внешняя, так и внутренняя. Все задания будут ориентированы на поиск решения через выполнение физических упражнений.

**финал – 14 мая 2013 года** Финал. В финале командам - участницам будут предложены 3 задания (I-intellect, Q-реакция, R- reproduction воспроизведение, творчество)

Победители определяются после прохождения 1, 2 этапов и финала. Главный приз – поездка на экскурсию в город Саратов.

## Социальный эффект

Целевая группа	Эффекты от реализации проекта (описание позитивных изменений, которые произойдут в результате реализации проекта)
<ul style="list-style-type: none"> <li>– старшекласники школ города;</li> <li>– студенты ЗТИ</li> </ul>	<p>Предусмотрено оценивать следующие виды эффективности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– эффективность проекта в целом;</li> <li>– эффективность участия в проекте.</li> </ul> <p>Эффективность проекта в целом оценивается с целью определения потенциальной привлекательности проекта для его дальнейшего развития и поисков источников финансирования. Организаторы проекта проводят опрос среди участников о предпочтениях молодежи по организации досуга, ведут мониторинг удовлетворенности молодежи проведением Игры.</p> <p>Эффективность участия в проекте определяется с целью проверки реализуемости в закрытых городах и заинтересованности в нем всех его участников.</p> <p>Эффективность участия в проекте включает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– эффективность участия молодежи в проекте (численность участников);</li> <li>– эффективность инвестирования в проект (средства бюджета, спонсорские средства и другие внебюджетные источники)</li> </ul>

Срок реализации проекта	Время наступления эффекта от реализации проекта:
Апрель – Май 2013 года	Апрель – Июнь 2013 года

Решаемая проектом проблема	Актуальность проблемы
Досуговая занятость молодежи	<p>Проблема досуговой занятости подростков и молодежи на сегодняшний день стоит достаточно остро. В городе есть достойные ребята, обладающие определёнными способностями, которые необходимо развивать.</p> <p>К сожалению, опыт показывает, что большинство из них предпочтёт бесцельное блуждание по улицам. Благо, что современная молодёжь увлеченно посвящает свое свободное время «нахождению» во всемирной паутине, объединяясь в неформальные сообщества и группы, отыскивая развлечения на любой вкус, но и в этом времяпровождение не всегда благоприятно сказывается, как на физическом состоянии подростка, так и на качестве получаемой информации.</p> <p>Данный проект является попыткой синтезировать передовые инновационных технологий и познавательное общение в реальном времени с группой сверстников.</p>

#### Описание механизма, поэтапный план реализации проекта (маркетинговый план)

Деятельность в рамках проекта делится на три этапа – организационный этап, этап реализации проекта, заключительный этап.

**Организационный этап** включает принятие решения о проведении творческой игры «Интеллектуальный код - IQR» (Игра) в 2013 году среди молодежных команд города.

На этом этапе создается организационный комитет и формируется рабочая группа, которые разрабатывают положение и рассылают информационные письма для участников с полной информацией об условиях участия в Игре.

На этом этапе формируются списки участников. Этот этап включает также оперативную работу по разработке программы Игры.

Составляется план деятельности, это своего рода костяк дальнейших действий. Детально расписываются мероприятия по подготовке Игры, устанавливаются сроки исполнения, закрепляются ответственные лица.

**Этап реализации проекта** включает:

- встречу и регистрацию участников;
- подготовку игрового зала и других мест проведения Игры;
- выполнение программы Игры.

**Заключительный этап** включает в себя подведение итогов с выделением положительных и отрицательных сторон в проведении Игры.

Этот этап является основой для принятия стратегических решений по дальнейшей перспективе Игр.

## Рабочий план реализации проекта

№	Мероприятие по проекту	Сроки проведения
<b>1. Организационный этап</b>		
1.1.	Разработка положения «Интеллектуальный код - IQR»	январь, 2013
1.2.	Распространение положений и информационных писем (по школам города и ЗТИ)	февраль – март, 2013
1.3.	Установление обратной связи (со школами города и ЗТИ)	март, 2013
1.4.	Сбор заявок от команд участниц	март, 2013
1.5.	Приобретение расходных материалов	март, 2013
1.6.	Оформление мест проведения Игры	апрель, 2013
<b>2. Этап реализации проекта</b>		
2.1.	Игры I этапа «Творческий интеллект»	5 апреля 2013
2.2.	Игры II этапа «Физический интеллект»	17 апреля 2013
2.3.	Игры III этапа Финал	14 мая 2013
2.4.	Подведение итогов Игры	14 мая 2013
<b>3. Заключительный этап</b>		
3.1.	Подведение итогов с выделением положительных и отрицательных сторон	май, 2013
3.2.	Подготовка отчетной документации по реализации проекта	май, 2013
3.3.	Организация и проведение экскурсии	27 июня, 2013

### Информация об организациях-участниках проекта с указанием роли в реализации проекта

МАУ «Центр здоровья и досуга» – организаторы и исполнители;  
 Департамент культуры и молодежной политики – финансовая поддержка;  
 Департамент образования – информационная поддержка;  
 Телерадиокомпания «Заречный» – информационная поддержка.