

Проект «Клуб интеллектуальных игр»



Адресная направленность: проект рассчитан на учащихся 4-10 классов

Актуальность. Содержание Проекта направлено на то, чтобы дать обучающимся не только знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательной активности, творческого мышления, умений и навыков целенаправленного труда. Реализация Проекта позволяет обучающимся освоить на практике и закрепить знания и умения, соприкасающиеся с базовыми школьными дисциплинами, а также способствует развитию навыков логического и аналитического мышления, расширению кругозора.

Новизна данного Проекта заключается в том, что подготовительные занятия и сами игры приобретают творческое начало, в отличие от традиционно реализуемых программ, в которых основной вид деятельности ребенка – репродуктивный. Значительное место отводится обучению детей навыкам системной работы с информацией, технологии ведения интеллектуальных игр, командным формам работы, анализу и рефлексии своей деятельности.

I. Цели и задачи проекта

Главной целью данного Проекта является повышение престижа интеллектуальной деятельности, основанной на совместной деятельности учеников и педагогов.

Задачи проекта:

- Создание интеллектуально насыщенного образовательного пространства в МБОУ «СШ №13».
- Разработка системы общешкольных интеллектуальных игр, которые будут способствовать росту интеллектуального уровня детей и подростков.
- Развитие интереса к школьным предметам; расширение и углубление знаний, умений и навыков в различных предметных областях.
- Создание условий для практической реализации знаний и умений учащихся.
- Формирование интереса к процессу саморазвития и самореализации.
- Развитие познавательной активности, интеллекта, творческих способностей, расширение кругозора, развитие навыков логического и аналитического мышления.

- Формирование у учащихся устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии.
- Обучение навыкам системной работы с информацией.
- Обучение навыкам командной работы.
- Создание атмосферы сотрудничества учащихся и взрослых, взаимного доверия и уважения.



II. Механизм реализации проекта.

Общее руководство процессом реализации проекта осуществляет заместитель директора по УВР. Ответственными исполнителями являются педагог-организатор, классные руководители, учителя-предметники. Управление проектом осуществляется -через организационный комитет и рабочие группы педагогов по отбору материала для тематических игр;

- методические объединения учителей-предметников, методический совет;
- ученический парламент.

Ответственным за разработку сценария и ход проведения тематических общешкольных интеллектуальных игр в МБОУ «СШ №13» и их ведущим является педагог-организатор. В начале учебного года на совместном заседании методического совета и ученического парламента планируются проведение общешкольных интеллектуальных игр, их количество и сроки проведения. Определяется тематика проведения игр. Формируются рабочие группы педагогов для формирования тематических заданий. Методические объединения учителей работают над формированием банка узко-предметных вопросов.

Подготовка команд осуществляется классными руководителями 4-10 классов в рамках программы внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» с охватом учащихся класса- до 60%.-100%.

Ученический парламент оказывает посильную помощь в организационном проведении игр, а также совместно с рабочей группой педагогов отбирает несколько лучших вопросов, подготовленных командами-участниками.

Таким образом, в подборе содержания материалов, используемых в играх, в подготовке и проведении игр принимают участие и педагоги, и учащиеся. Приветствуется привлечение к участию родителей.

Содержание игр носит одновременно тематический(по заявленной теме), предметный (в рамках школьных предметов) и межпредметный(логический, общеразвивающий) характер.



III. Система подготовки и проведения общешкольных интеллектуальных игр.

1. В начале учебного года объявляются темы игр в текущем учебном году.

2. Формируются рабочие группы педагогов для отбора тематического материала и формирования вопросов. Состав рабочих групп определяется в зависимости от выбранной темы. Как правило, это учителя-предметники по смежной с тематикой игры специальности.

Задача рабочей группы- создать банк вопросов по заявленной теме. (вопросы должны быть готовы за 10-14 дней до планируемой даты игры). Формат вопросов: открытые вопросы, закрытые вопросы, предполагающие фактическое знание материала, а также причинно-следственные связи, на которые учащиеся должны дать ответ в ходе обсуждения за одну минуту. Также рабочие группы готовят тематические вопросы для игрового блока «черный ящик». Вопросы готовятся для разных возрастных категорий: 4классы, 5-6 классы, 7-8 классы, 9-10 классы. На членов рабочей группы возлагается ответственность за неразглашение вопросов среди учащихся и педагогов.

3. В рамках методических объединений учителя готовят предметные вопросы. Вопросы готовятся для разных возрастных категорий, а именно по программному материалу соответствующих 4-10 классов. Цель вопросов: обобщение и систематизация изученного материала, частичное углубление и опережение, доступное в рамках программного материала. Вопросы строятся по изученному материалу по состоянию на конец учебного периода. Предметные вопросы включаются в блок «Брейн-Ринг». Конечный срок пополнения банка предметных вопросов: за 10-14 дней до начала игры. Ответственные: руководители МО.

4. Педагог-организатор под кураторством зам. директора по УВР формирует банк данных общеразвивающих и логических вопросов для разных возрастных категорий.

5. Классные руководители организуют работу по подготовке учащихся к интеллектуальным школьным играм в рамках программы внеурочной деятельности (один раз в неделю, 34 недели). На протяжении отведенного времени идёт подготовка к заявленной тематической игре. Изучается материал по теме, готовятся вопросы учащимися, которые отрабатываются на занятиях, проводятся тематические и общеразвивающие тренировочные игры под руководством классных руководителей.

6. По инициативе парламента школы могут быть включены лучшие интересные тематические вопросы в игру. Для этого представители Парламента собирают предварительную информацию по лучшим вопросам от каждого класса. Кроме того, члены парламента оказывают посильную помощь в организации проведения игр.

7. Ответственным лицом за разработку сценария и ход проведения школьных интеллектуальных игр является педагог-организатор. Педагог-организатор продумывает в деталях организационную схему проведения игры, организует раздаточный материал. Ведущим общешкольных тематических игр является, как правило, педагог-организатор.

8. Каждая тематическая общешкольная интеллектуальная игра включает в себя:

8.1. Разминка в формате «Брейн-ринга», включающая предметные и общеразвивающие вопросы (макс. 1 минута на размышление, отвечает первая готовая команда)

8.2. Тематический блок в формате игры «Что? Где? Когда?» (1 минута на размышление, ответы фиксируются командой на карточках и сдаются жюри и/или 1-2 вопроса выносятся на обсуждение и ответ вслух каждой командой с использованием волчка для определения вопроса). Могут быть вопросы блока «Черный ящик» (тематический вопрос, 1 минута на размышление).

9. Непосредственными участниками общешкольных интеллектуальных игр являются сформированные от каждого классного коллектива 3-10 классов команды.

10. Состав жюри определяется из состава рабочих групп, администрации школы, руководителей МО.

IV. Временные рамки проекта

Данный проект предполагает внедрение в работу с сентября 2020 года и, при успешной реализации, далее ежегодно.

Подготовительный период: январь-май 2020г., включающий в себя:

- подготовка содержания проекта, его обсуждение на рабочем совещании, определение и детализация всех составляющих проекта (отв. Бушуева Е.Ю., срок: январь - февраль 2020г.);
- составление основных направлений рабочей программы внеурочной деятельности (отв. Бушуева Е.Ю., срок: март-апрель 2020г.);
- формирование банка данных электронных ресурсов, содержащих вопросы для учащихся (отв. Бушуева Е.Ю., Безрукова О.А., срок март-апрель 2020г.);
- разработка Положения о ходе проведения интеллектуальных тематических игр (отв. Безрукова О.А., срок март-апрель 2020г.);
- организация обеспечения оборудования, необходимого для проведения игр (отв. Безрукова О.А., срок- май 2020г.).

V. Ожидаемые результаты

1. Повышение престижа интеллектуальной деятельности школьников.
2. Повышение активности среди учащихся.
3. Повышение качества образования детей, расширение их кругозора.
4. Личностный рост учеников в школьном коллективе.
5. Положительный эмоционально-психологический климат школы.
6. Сплочение ученическо-преподавательского состава.

VI. Материально-техническое и финансовое обеспечение проекта

Школа обладает достаточной материально-технической базой для подготовки и проведения интеллектуальных игр.

Финансовые средства расходуются на награждение грамотами и призами, на канцелярские принадлежности (бумага, краска и т.п.), обеспечение необходимым оборудованием для игры.

