Бюджетное образовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа №99

С углубленным изучением отдельных предметов

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проект по организации системы интеллектуальных игр

**«Игры разума»**

Автор: Назарчук Юлия Александровна,

Заместитель директора по воспитательной работе, педагог дополнительного образования

Г. Омск, 2017

**Содержание**

Оглавление

[Введение 3](#_Toc382390462)

[Актуальность 3](#_Toc382390463)

[Цели проекта 4](#_Toc382390464)

[Задачи проекта 5](#_Toc382390465)

[Содержание проекта 6](#_Toc382390466)

[Этапы проекта 6](#_Toc382390467)

[Информационные ресурсы 7](#_Toc382390468)

[Кадровые ресурсы 7](#_Toc382390469)

[Работа с педагогическим коллективом. 7](#_Toc382390470)

[Пути реализации проекта. 7](#_Toc382390471)

[Целевая аудитория 7](#_Toc382390472)

[Критерии успешности проекта: 8](#_Toc382390473)

[Ожидаемый результат 8](#_Toc382390474)

[Перспективы дальнейшего развития проекта 8](#_Toc382390475)

[Литература 9](#_Toc382390476)

**Проект по организации системы интеллектуальных игр**

**«Игры разума»**

Разум – единственный капитал,

не знающий инфляции.

# Введение

Современная Россия переживает эпоху реформирования всей системы образования. Происходящие изменения и направление реформы в целом придают особую актуальность дополнительному образованию, ориентированному на свободный выбор подростком различных видов и форм деятельности, формирование его собственных представлений о мире, развитие познавательной мотивации и способностей, самоактуализации личности. Наибольший интерес, с нашей точки зрения, представляют такие активные формы дополнительного образования, как интеллектуальные игры.

Игра - это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития. Интеллектуально-познавательные игры на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с детьми.

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, но и подготовку личности к активному воздействию на это общество с целью его совершенствования, что предъявляет повышенные требования не только к знаниям, но и к личностным качествам самой личности. Интеллект, лишённый мудрости, любви, сострадания, приводит к глобальным кризисам, нарушению здоровья целых поколений.

# Актуальность

Сложившаяся в школах и в стране система олимпиад нацелена на узкие специфические знания по каждому предмету, кроме того, количество учащихся на олимпиадах чаще всего ограничено. Такая система организации интеллектуальных соревнований представляется не очень удачной (если ставить цель – интеллектуальное развитие каждого ребёнка в школе): с одной стороны – необходимо дать возможность поучаствовать всем желающим, с другой – разработать такую форму интеллектуальных соревнований, в которых могли бы принимать участие все желающие. Удачной с этой точки зрения является организация Турниров интеллектуальных игр.

Важную роль в жизни детей и подростков играет социальная среда. Процесс социализации неразрывно связан с общением и совместной деятельностью людей. Задача всех социальных институтов (школа, семья, СМИ, учреждения дополнительного образования, учреждения культуры и т.д.) – обеспечить допустимое и целесообразное этическое вмешательство в процесс формирования подростково-молодёжной субкультуры. Все эти элементы не просто включены в процесс взаимодействия, но главная их особенность - взаиомосодействие, направленное на достижение целей обучения, воспитания и развития личности.

Система интеллектуальных игр формирует благоприятную среду, в которой и дети, и педагоги, и родители чувствуют себя более комфортно. Формируется партнёрский тип взаимоотношений между детьми, родителями и педагогами. Устанавливаются контакты, снимается напряжение и появляется чувство взаимного доверия. Совместная работа педагога и родителя позволяет педагогу более основательно изучить ситуацию в семье ребёнка, помочь установить контакты детей и родителей, добрые взаимоотношения в семье.

Таким образом, актуальность интеллектуальных игр обосновывается следующими факторами:

Игра не рассматривается как экзамен. Наша игра - это тренинг, который позволяет ребятам научиться:

Слушать и слышать друг друга. Выслушивать мнение других и уметь настоять на своём мнении, если считаешь его более правильным в данной ситуации. Приобрести навык групповой работы, направленной на решение конкретной задачи.

Принимать решения и может быть, даже неординарные.

Достойно не только выигрывать, но и проигрывать. Радоваться не только собственным успехам, но и успехам других.

Игры, организованные в системе, позволяют детям рассматривать поражение в игре, не как несостоятельность игроков и команды в целом, а как этап в работе над собой.

Игра рассматривается как способ обучения. Вопросы, предлагаемые на игре, очень информативные, расширяют кругозор, требуют от игроков умения логически мыслить. Не случайно девиз игры: «Не знали - будете знать!»

Как показывает практический опыт, лишь знания, добытые в самостоятельной творческой деятельности, являются наиболее глубокими, прочными и переходят в убеждения. Система интеллектуальных игр развивает навыки самообразования, готовность самостоятельно и продуктивно осваивать новую информацию.

# Цели проекта

* удовлетворение интеллектуальных и социальных потребностей учащихся;
* формирование в среде старшеклассников ценности интеллектуального творчества и мотивации к учению;
* развитие творческой познавательной активности и культуры умственного труда учащихся;
* отработка новых педагогических и социальных технологий, обеспечивающих эффективную социализацию подростков.

# Задачи проекта

* Приобщение учащихся к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе своего народа.
* Создание условий для практической реализации способностей учащихся в разнообразных сферах человеческой деятельности и общении.
* Развитие внутренней свободы, способности к объективной самооценке и саморегуляции поведения.
* Выявление и развитие природных задатков и креативного потенциала каждого, чувства собственного достоинства.
* Воспитание целеустремлённости, предприимчивости и ответственности в деловых отношениях.
* Развитие и формирование навыков коммуникации (развитие человека как личности возможно только в общении).
* Привлечение родителей к проектной и коллективно-творческой деятельности, совместной с учащимися и учителями школы.

В основу проекта легли следующие принципы:

* Принцип гуманизма – единство, истины, добра и красоты;
* Принцип включенности в социально-значимые отношения;
* Принцип защиты интересов детей и подростков;
* Принцип самостоятельности – потребность и позиция, цель и мотив, стимул и ожидание доверия взрослого;
* Принцип приоритета самореализации детей;
* Принцип толерантности

Концептуальной основой проекта является создание воспитательной системы, которая основывается на следующих функциях:

* Функция социальной защиты и ориентации – создает условия психологического комфорта детям и взрослым, регулируя принципы гуманной педагогики.
* Интегрирующая функция – приводит в одно целое ранее разрозненные, несогласованные воздействия на личность ребенка, объединяет различные направления действительности воспитанника через систему КТД.
* Регулирующая функция – обеспечивает динамику развития и оптимизацию функционирования системы как среды и фактора развития ребенка.

# Содержание проекта

1. Организация системы интеллектуальных игр в школе.
2. Формирование педагогического сообщества. Формирование детско-взрослого сообщества.
3. Организация информационной поддержки Проекта.
4. Создание рубрики «Игры разума» в школьных газетах «Растишка», «Мамонтенок»
5. Создание странички «Игры разума» на школьном сайте.

# Этапы проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Действия | Сроки |
| 1.Подготовительный этап | 1.Изучение правил различных интеллектуальных игр  2. Выбор игр для проведения  3. Определение тематики игр  4. Составление плана реализации проекта  4. Подготовка и разработка интеллектуальных игр | Сентябрь, октябрь 2017 |
| 2. Основной этап | Реализация сценариев интеллектуальных игр: «Морской бой» (см. Приложение 1), «Сто к одному» (см. Приложение 2), «Олимпионик» (см. Приложение 3), викторина «Подвиг ваш бессмертен» (см. Приложение 4), «Ледниковый период», «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Умники и умницы», «Своя игра» «Самый умный», «Звездный час», «Брейн-ринг», «Судоку», Кросс-знайка».  Организация дистанционной районной игры среди школьников, родителей и педагогов «Зимние интеллектуальные игры»  Публикации сценариев игр, их результатов на школьном сайте и в школьных газетах. | Ноябрь  Апрель 2018  Январь-февраль 2018 |
| 3.Заключительный этап | 1. Подведение итогов года  2. Анализ работы за год и составление плана работы на следующий год. | Май 2018 |

# Информационные ресурсы

<http://fcior.edu.ru>

<http://festival.1september.ru/>

<http://www.myshared.ru/>

<http://ppt4web.ru/>

# Кадровые ресурсы

Педагоги, работающие со старшими классами

# Работа с педагогическим коллективом.

В ходе реализации проекта в работе с педагогическим коллективом предполагается решение двух главных задач: профессиональное совершенствование педагогов и их личностный рост. Очень важной формой работы с педагогическими кадрами является создание творческой группы. Результат работы творческой группы – разработка и проведение конкретных дел.

Принципы деятельности педагогического коллектива:

* Творческий подход к работе;
* Ответственность, уважение к коллегам;
* Взаимозаменяемость.

# Пути реализации проекта.

* Изучение методической литературы по теме;
* Составление перспективного плана проектной деятельности;
* Создание атмосферы общей культуры и красоты в классе/группе;
* Совершенствование необходимой материально-технической базы и развивающей предметной среды (мульти-медиаматериалы, дидактические игры, подборка художественной и научно-популярной литературы);
* Подготовка пособий для учеников, педагогов, родителей.

# Целевая аудитория

Данный проект разработан для старшеклассников (9-11 классы), педагогов и родителей. Команды для игр формируются из числа учеников 9-11 классов, педагогов, родителей, по 8-10 человек в одной команде.

Проект рассчитан на один учебный год. Игры проводятся 1-2 раза в месяц. Тематика игр определяется планом воспитательной работы школы-интерната.

Работа над интеллектуальным развитием учащихся напоминает спираль: на каждом новом витке рассматриваются те же самые вопросы, но на более высоком уровне сложности, что необходимо учитывать при планировании тем.

# Критерии успешности проекта:

* Рост количества школьников, родителей, педагогов, участвующих в интеллектуальных играх;
* Достижение учащимися школы высоких результатов в различных интеллектуальных соревнованиях (олимпиады, интеллектуальные конкурсы, научно-практические конференции);
* Положительная динамика образовательных результатов учащихся;
* Разработка, описание и предъявление педагогических и социальных технологий, обеспечивающих эффективную поддержку и развитие учащихся школы.

# Ожидаемый результат

Повышение уровня внимания родителей к обучению и воспитанию детей;

Снижение безразличного поведения по отношению к учебно-воспитательному процессу;

Наличие потребности семьи активно участвовать в общественной жизни, что способствует эффективной взаимосвязи семьи с другими социальными институтами.

Чем чаще родители будут включаться в деятельность школы, тем эффективнее будет учебно-воспитательный процесс.

Итогом реализации проекта должна стать новая образовательная программа «Игры разума» для старшеклассников, родителей и педагогов.

По окончанию реализации планируется выпустить информационно-методический сборник «Иры разума»

# Перспективы дальнейшего развития проекта

При условии успешной реализации проекта возможно внедрение программы «Игры разума» в план учебно-воспитательной работы школы-интерната и расширение целевой аудитории (ученики 1-11 классов, педагоги, родители).

# Литература

* 1. <http://abcholiday.biz/?p=120>
  2. Абрамова, Г.С. Деловые игры. Теория и организация [Текст] / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург, 1999.
  3. Безголева, Г.В. Игровые педагогические технологии [Текст] / Г.В. Безголева, Е.В. Беловодченко, Н.В. Буянова. – М, : ИРПО, 2000.
  4. Игровые технологии в общем образовании [Текст]: методические рекомендации / авт. – сост. Л.Н. Вавилова, В.М. Кузина; под общей ред. Т.С. Паниной. – Кемерово: изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007. – 94с.
  5. Минский, Е.М. От игры к знаниям [Текст] / Е.М. Минский. – М., 1982. С. 30-56.
  6. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256с.
  7. Столяренко, Л.Д. Педагогика [Текст] / Л.Д. Столяренко. – Ростов н/Д: Феникс, 2000. – 444с.