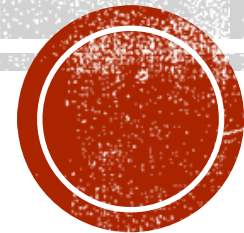


ПРОЕКТНАЯ ИНИЦИАТИВА:
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЛОГИК ГЕЙМ»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа №16» городского округа Самара (МБОУ Школа №16 г. о. Самара)



ЦЕЛИ ПРОЕКТА:

- Образовательная: расширить кругозор учащихся, обогатить новыми знаниями, полученных в процессе игры и на этапе подготовки
- Развивающая: развивать логическое мышление, навыки работы в группе, монологической и диалогической речи
- Воспитательная: формирование социальной активности подростков, воспитание культуры общения

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

- проведение интеллектуальных соревнований, повышающих мотивацию к познавательной деятельности;
- формирование мировоззрения, оценочного суждения, воспитание чувства здорового соперничества и взаимопомощи в процессе игры;
- выявление у обучающихся лидерских качеств и активизация навыков межличностного общения;
- создание условий для организации интеллектуальных игр на окружном уровне;
- проведение интеллектуальных соревнований для команды педагогов, в связи с тем, что 2023 год объявлен годом педагога и наставника;
- проведение профильных игр: по истории, искусству, географии, финансовой грамотности, Самароведению, а также семейных игр, с привлечением родственников обучающихся;
- организация внеурочной деятельности обучающихся в каникулярное время.



РАБОЧИЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ.

- 1. Предварительный этап (ноябрь – декабрь 2022)

- 1.1. Изучение темы, сроков и актуальности проекта.

- 1.2. Определение творческой группы исполнителей проектной инициативы.

- 1.3. Разработка информационных, организационных и сопроводительных документов проектной инициативы.

- 1.4. Определение круга социальных партнеров и получение их согласия. Оформление партнерства с внешними организациями.

- 2. Основной этап (январь – ноябрь 2023)

- 2.1 Проведение игр на базе школы 16

- 3. Заключительный этап (декабрь 2023)

- 3.1. Анализ результатов.

- 3.2. Подведение итогов работы.

- 3.3. Определение перспектив дальнейшего развития темы. Разработка и планирование дальнейшей работы.





ВОЗМОЖНЫЕ РИСКИ:

- Для учителей – высокая загруженность
- Для учащихся- перегрузка; возможность нерационального распределения ролей в команде, снижение активности, отсев на стадии организационного этапа



МЫ НАДЕЕМСЯ, ЧТО ИГРЫ ПОМОГУТ ВОСПИТАТЬ НЕ ТОЛЬКО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-РАЗВИТУЮ ЛИЧНОСТЬ, НО И ПОЗВОЛЯТ:

- воспринимать речь участников, непосредственно не обращенную к учащемуся;
- выражать положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач;
- применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии), доверие к собеседнику (соучастнику) деятельности;
- проявлять понимание и уважение к другим участникам;
- анализировать и характеризовать эмоциональные состояния и чувства окружающих, строить свои взаимоотношения с их учетом;
- оценивать ситуации с точки зрения правил поведения и этики;
- проявлять в конкретных ситуациях доброжелательность, доверие, внимательность, помощь и др.

