

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА № 16» ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

443110, г. Самара, ул. Ново-Садовая, 26 «А»,
телефон (846) 334-57-71, 335-64-00; факс 334-57-71, 335-64-00,
e-mail: school16samara@mail.ru

ЗАЯВКА

на проектную инициативу
от МБОУ Школа № 16 г.о. Самара
в рамках реализации стратегии комплексного развития городского
округа Самара на период до 2025 года.

I. Общая информация.

1. Наименование проектной инициативы:

Интеллектуальная игра «Логик гейм»

Стратегический проект

2. Информация об учреждении:

2.1. Название учреждения по Уставу (полное и сокращенное):
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа №16»
городского округа Самара (МБОУ Школа №16 г.о. Самара)

2.2. Почтовый адрес: 443110, г. Самара, ул. Ново-Садовая, 26А

2.3. Телефон, электронная почта: тел.: 8(846)334-57-71, 8(846)335-64-00,
e-mail: school16samara@mail.ru

2.4. Фамилия, имя, отчество руководителя: Лукоянова Лидия Геннадьевна

3. Информация о руководителях проектной площадки:

3.1. Фамилия, имя, отчество руководителя: Личман Евгения Викторовна

3.2. Должность руководителя: заместитель директора по воспитательной
работе МБОУ Школа №16 г.о. Самара

3.3. Адрес для переписки с руководителем: 443110, г. Самара, ул. Ново-Садовая, 26А

3.4. Контактные телефоны, факс, электронная почта: 8(927)742-39-36, lichman_16@mail.ru

4. Команда проектной площадки:

Рудина Марина Владимировна – учитель искусства, куратор самоуправления школы;

Хаманаева Дарья Руслановна – учитель английского языка

Гусейнова Вера Сергеевна – учитель истории, администратор школьного сайта.

5. Консультанты проектной инициативы:

Глинин Александр Анатольевич, руководитель Самарской лиги интеллектуального клуба «60 секунд»;

Томилова Екатерина Александровна, директор интеллектуального клуба «60 секунд».

6. Партнеры проектной инициативы: интеллектуальный клуб «60 секунд».

II. Аннотация к проектной инициативе.

Слоган: «Думать интереснее, чем знать».

Одна из важнейших задач современной школы – формирование функционально грамотных людей. Что такое «функциональная грамотность»? Функциональная грамотность – способность человека вступать в отношения с внешней средой, быстро адаптироваться и функционировать в ней. Основы функциональной грамотности закладываются в школе. Инновационные процессы в системе образования наиболее остро ставят вопрос о подготовке высокообразованной, интеллектуально-развитой личности.

Формированию логической грамотности, в данный период времени, придаётся особое значение и одним из средств её формирования является внеурочная деятельность. Постоянное использование специальных задач и заданий, направленных на развитие логического мышления расширяет

кругозор обучающихся и позволяет более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей действительности и динамичнее использовать знания в повседневной жизни.

Педагогика, в целях формированию логической грамотности, рассматривает игру как одно из эффективных средств познания окружающего мира. В игре обучающиеся обогащают свой чувственный и жизненный опыт, вступают во взаимоотношения друг с другом, со взрослыми, организуют свое игровое сообщество. В игре обучающийся сам стремится научиться тому, что он еще не умеет, в игре происходит непосредственное общение со сверстниками, развиваются нравственные качества и логическое мышление.

Игра делает процесс обучения более легким, занимательным: та или иная умственная задача, заключенная в игре, решается в ходе доступной и привлекательной для обучающихся деятельности.

Что же такое игра? Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии человека, его социализации, является уникальным феноменом общечеловеческой культуры, её истоком и вершиной, расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих интеллектуальных ресурсов, как в игре. Игра как феномен культуры обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, даёт отдых, сохраняя при этом всем свою ценность.

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности обучающихся, развития их самостоятельности, мышления, является интеллектуальная игра.

Интеллектуальная игра является той формой учебной деятельности, которая может повлиять на развитие личности. Участвуя в игре, обучающийся проявляет стремление к самореализации; у него формируются навыки планирования и самоконтроля; ему приходится проявлять системность,

креативность и критичность мышления. Кроме того, интеллектуальная игра - неотъемлемая часть учебного процесса, одна из форм обобщения и закрепления материала. Вопросы, предлагаемые на игре очень информативные, расширяют кругозор, требуют от игроков умение логически мыслить. 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.

Использование в учебном процессе игры способствует тому, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Развитие обучающегося в ходе игры происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Через игру и в игре постепенно готовится сознание обучающегося к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и со взрослыми. В игре формируются такие качества личности, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Ещё много лет тому назад был высказан главный тезис назначения школы: “Школа должна заниматься поиском индивидуальности”. Этот тезис абсолютно верен. Ведь потребность в выявлении “собственных Платонов” существует в любом обществе. Задача семьи состоит в том, чтобы вовремя увидеть, разглядеть способности ребёнка, а задача школы – поддержать ребёнка и развить его способности, подготовить почву для того, чтобы эти способности были реализованы.

Игра – прекрасное средство развития. Поэтому в нашей школе стало неотъемлемой частью проведение интеллектуальных игр. На протяжении нескольких лет в нашей школе действует клуб интеллектуальных игр “ЧГК”, который дает возможность раскрыться наиболее талантливым, способным

ребятам. Цель клуба - развитие интеллекта и эрудиции учащихся, обучение методикам брейншторма в сжатые сроки. Причём в отличие от предметных олимпиад и научных конференций, игры позволяют превратить серьёзную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, и старшеклассники.

Состав клуба включает более 200 учащихся с 5 по 11 классы. Главное правило набора детей в команды – личный интерес, увлеченность ребенка. Ребята имеют возможность участвовать в интеллектуальной игре, проявлять себя, отстаивать свою точку зрения и показывать свои знания. К проведению игр подключились предметные методические объединения учителей школы и родители. В дальнейшем мы хотели бы устраивать тематические игры, привлекать учителей-предметников, устраивать состязания между учителями и детьми, а также родителями и детьми.

III. Содержание проектной инициативы.

3.1. Определение проблемы.

В настоящее время, значительная часть детей с трудом овладевают приемами логического мышления, что можно объяснить стихийностью его развития. Обучающиеся, у которых не сформированы основные логические приемы мышления, сталкиваются с большими трудностями. Неумение анализировать, сравнивать, выделять главное, недостаточно развитая память (особенно, логическая), рассеянное внимание мешают обучающемуся полноценно воспринимать и понимать изучаемый материал.

Не следует думать, что развитое логическое мышление – это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Существует большое количество исследований, подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься (даже в тех случаях, когда природные задатки ребенка в этой области весьма скромны).

При отсутствии специальной педагогической работы может не только не происходить развитие логического мышления, но и наблюдаться его деградация. Поэтому целенаправленная работа по развитию логического мышления обучающихся необходима и должна быть специально организована. И интеллектуальная игра, как одно из наиболее эффективных средств, призвана помочь в решении данных проблем.

Если не развивать логику мышления обучающихся, им будет сложно, а подчас и невозможно, строить умозаключения, приводить доказательства, высказывания, логически связанные между собой, делать выводы, обосновывая свои суждения, и, в конечном итоге, самостоятельно приобретать знания, что крайне негативно скажется на их дальнейшей жизни. Они не смогут решать нетиповые жизненные задачи, находить рациональные способы их решения, творчески подходить к своей деятельности, активно, с интересом участвовать в ней.

Кроме того, не у всех обучающихся сформированы навыки групповой работы. Зачастую некоторые не умеют контролировать силу голоса, контролировать процесс решения вопроса, принимать и модифицировать план работы, разрешать конфликты, проводить «мозговую атаку», подбадривать, помогать, уметь слушать друг друга, задавать вопросы, благодарить, резюмировать чужие высказывания. В то же время, умение работать в коллективе становится одним из главных требований к человеку в современном обществе. Россия быстро движется навстречу информационному обществу. Теперь командная проникает во все сферы нашей жизни. Без умения работать сообща над решением вопроса не получится решить многие жизненные вопросы и проблемы в дальнейшем.

3.2. Общая цель и задачи проектной деятельности

Цель проекта: активизировать и развить интеллектуально-познавательные навыки и способности, расширить кругозор обучающихся, содействовать умению работать в команде.

Задачи:

- создание положительного имиджа современных подростков;
- проведение интеллектуальных соревнований, способствующих реализации накопленных в процессе учебы знаний, развивающих логическое мышление, 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.

3.3. Основные идеи проектной инициативы.

Этапы подготовки и работы программы, включают в себя:

- информационно-аналитическую деятельность (собираем и анализируем информацию по проблеме несформированности у обучающихся логического мышления, умения работать в команде и т.д.);
- планомерно-прогностическую деятельность (создаем творческую группу по подготовке тематических мероприятий и т.д.);
- организационно-исполнительскую деятельность (разрабатываем положения интеллектуальных игр «Логик гейм», привлекаем партнеров, проводим игры и т.д.);
- контрольно-диагностическую (подводим итоги мероприятий, обмениваемся впечатлениями, делаем выводы).

Освоение навыков групповой работы и логического мышления требуется не только для повышения эффективности учебных занятий, но и для развития у обучающихся компетенций необходимых им в дальнейшей жизни.

Развивая логическое мышление, обучающиеся научатся анализировать, сравнивать, выделять главное, развивать память, внимание, полноценно воспринимать и понимать изучаемый материал, строить умозаключения, приводить доказательства, высказывания, логически связанные между собой, делать выводы, обосновывая свои суждения, самостоятельно приобретать знания, решать нетиповые задачи, находить рациональные способы их решения, творчески подходить к своей деятельности, активно, с интересом участвовать в ней.

Умение же работать в коллективе становится одним из главных требований к современному человеку. Теперь командная работа становится нормой не только на космической станции или подводной лодке. Она проникает во все сферы нашей жизни. Проблем, возникающих при групповой работе, можно избежать, если знать соответствующие приемы общения. Обучающиеся с ними, как правило, не знакомы, поэтому их необходимо изучать. Эти умения могут использоваться в разных ситуациях и в различных целях в дальнейшем.

3.4. 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.

3.5. Масштаб и география реализации проекта.

Городской округ Самара.

Целевая аудитория: обучающиеся, их родители и учителя общеобразовательных школ и лицеев г.о.Самара.

3.6. Методические продукты для трансляции по итогам реализации проектной инициативы.

IV. Результаты проектной инициативы и их оценка:

4.1. Критерии оценки эффективности.

- к работе будет привлечено порядка 200 учащихся из различных учреждений образования и культуры города;

- проект будет реализовываться, как очно, так и в интернет пространстве, в социальной сети «ВКонтакте» на странице проекта.

4.2. Конкретные результаты:

1. Повышение престижа интеллектуальной деятельности школьников;
2. Повышение активности среди учащихся;
3. Повышение качества образования детей, формирование обширного кругозора;
4. Личностный рост учеников в школьном коллективе;
5. Положительный эмоционально-психологический климат школы;
6. Сплочение коллектива.

Руководитель проекта Личман Е.В.

Директор МБОУ Школа №16 г.о. Самара Лукоянова Л.Г.

