**Заявка на участие в конкурсе инновационных продуктов**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Информация об образовательной организации – участнике конкурса
 | Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 285 Красносельского района Санкт-Петербурга |
| Исполняющий обязанности руководителя образовательной организации | Шаповалова Надежда Эриковна |
| Телефон/факс образовательной организации | 8 (812)417-52-65, 8 (812) 417-52-64, тел/факс 8 (812) 572-03-15 |
| Адрес электронной почты образовательной организации | е-mail:school285@mail.ru |
| Сайт | www. school285.ru |
| Страница сайта | <http://school285.ru/sistema-intellektualnich-igr-kak-sredstvo-motivatsii-k-uchebnoy-deyatelnosti.html> |
| Информация о форме инновационной деятельности, осуществляемой образовательной организацией, в результате которой создан инновационный продукт, предъявляемый на конкурс | Проект «Система интеллектуальных игр как средство мотивации к учебной деятельности» является частью программы развития образовательного учреждения на 2016-2020 г.г. |
| 1. Информация об инновационном продукте
 | Наименование инновационного продукта: «Система интеллектуальных игр как средство мотивации к учебной деятельности» |
| Авторы  | Рак Татьяна Валентиновна, Сомова Марина Вячеславовна, Леонтьев Андрей Валентинович |
| Форма инновационного продукта | Методическое пособие |
| Тематика инновационного продукта | Развитие общего образования |
| Номинация | Образовательная деятельность |

Описание инновационного продукта

***Ключевые положения, глоссарий.***

**Целью обеспечение условий в практике образовательного учреждения для повышения и поддержки учебной мотивации детей и подростков, их позитивной социализации и выбора образовательного маршрута через систему интеллектуальных игр.**

**Методическое пособие поможет педагогам, методистам, классным руководителям освоить принципы организации интеллектуальных игр в образовательном учреждении и, применяя их в системе, решать следующие задачи в области обучения, воспитания и развития детей и подростков, такие как:**

**• создание вариативных возможностей для обучающихся с разными способностями для получения ими современного качественного образования в соответствии с ФГОС;**

**• поддержка одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья;**

**• развитие информационной культуры школьников;**

**• стимулирование интереса школьников к самообразованию и саморазвитию;**

**• систематизация и координация педагогического процесса**

**• расширение межшкольного взаимодействия**

**• усиление воспитательной составляющей образования**

**• активизация мыслительной деятельности, развитие внимания, памяти, воображения;**

**• развитие субъектной активности учащихся, саморегуляции, готовности совладания с трудностями;**

**• актуализация ценности знаний через игровую деятельность;**

**• развитие коммуникативной культуры: расширение опыта сотрудничества, формирование чувства товарищества, взаимопомощи, ответственности за общее дело;**

**• расширение взаимодействия семьи и школы.**

Инновационный продукт «Система интеллектуальных игр как средство мотивации к учебной деятельности» направлен на реализацию потенциала всех учащихся независимо от социального статуса и интеллектуальных способностей, создает благоприятную среду для личностного становления и дальнейшего самоопределения.

Система интеллектуальных игр может применяться в различных образовательных организациях и быть использована в детских, детско-взрослых, взрослых коллективах. В игре осуществляется учебное сотрудничество социальных субъектов: дети-дети, дети-родители, родители-родители, учителя-родители. При переходе от индивидуального к коллективному поиску решений тренируются навыки общения разновозрастных участников, где под командой подразумевается любой состав игроков: дети, родители, педагоги и создается комфортная атмосфера, в которой развиваются эмоциональные компетенции.

Ключевой составляющей данных игр является интеллектуальная, которая включает познавательную составляющую, стрессоустойчивость, умение общаться в коллективе, адекватно реагировать на неудачи, анализировать и делать выводы. Знание материала и умение его воспроизводить в конкретных условиях является важным для успешного участия в игре. Интеллектуальные игры дают возможность приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать пройденное и запоминать новое. В ходе игры школьники приобретают способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой, повышается активность и эрудиция, как игроков, так и зрителей. Таким образом, в игре достигается решение задач метапредметного уровня.

Игра доказывает, что учиться – это интересно и увлекательно, дает мотивационный импульс к получению дальнейшего образования, а неудачи являются стимулом к осознанию того, что компетенции, приобретенные в школе, важны. Различные виды игр помогают ребенку выбрать для себя оптимальный и работающий способ самообразования. Поэтому в данный инновационный продукт включены игры, требующие проявления эрудиции и конкретных знаний («Своя игра», «Умники и Умницы», «Эрудит»), так итворческой деятельности, вариативности подходов к решению задач («ТимБрейн»).

Система интеллектуальных игр имеет вариативный формат реализации в зависимости от задач образовательной организации: урочный, внеурочный, через работу воспитательной службы и участие в сетевых проектах.

Во внеурочной деятельности и воспитательной работе могут быть представлены игры, направленные на развитие общей культуры, обеспечение безопасности жизнедеятельности метапредметного кругозора.

Система интеллектуальных игр может осуществляться не только во внеурочной деятельности, но и как вариант межпредметных уроков, в качестве обобщающих уроков по теме, разделу, произведению, автору и т.д., где учащиеся, показавшие высокие результаты, могут заработать баллы и оценки по предметам. Реализация интеллектуальных игр осуществляется также через сетевое взаимодействие с образовательными организациями района и города.

Включаясь в такие формы познавательной деятельности, школьники реализуют интеллектуальный потенциал и получают удовлетворение от своих достижений. При этом осуществляется принцип индивидуализации: возможности проявить избирательность к содержанию, форме игры и времени ее проведения.

Система интеллектуальных командных игр может проводиться как в реальном, так и в виртуальном пространстве. Программное обеспечение интеллектуальных игр позволяет проводить их командами школ разных регионов с применением удаленных экранов. Программное обеспечение позволяет играть с любых устройств по сети, поскольку содержат встроенный WEB-сервер; с применение технологии объемной конференц-связи, а также в режиме он-лайн при помощи социальных сетей, например, ВКонтакте (https://vk.com/kinspb).

**Глоссарий.**

* *Учебная мотивация* - это процесс, который запускает, направляет и поддерживает усилия, направленные на выполнение учебной деятельности (nsportal.ru›uchebnaya-motivatsiya)
* *Интеллектуальная игра* - это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции ([ru.wikipedia.org](http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=1527.CpxodgIld7AkcZ8pyEYrxfHEo_l2sUR0nbHzaVH98gcqMR8nWAQwdDyVgbbmPK7-nJyKdnvqik1mX4ceef3NUR44pV5zMdhjeoAUBKYdlKY.588c2fa0505fb6ddedb773130ad07f375b417054&uuid=&state=PEtFfuTeVD4jaxywoSUvtJXex15Wcbo_PN27SaXvvNSrjOss3Xh6TRkVp9nw1WgJ&&cst=AiuY0DBWFJ5fN_r-AEszk63k4NVbnSIDzVUKUNi3sCtBhIdJa9Ay5YiWfjSnAKr_RxBRojc4UEYMkhhgvUjzIec4245uIiBiGAIPkL19pF6l8ruScwwxZARuvr3sj-J_GVONP-foHOtHJhPH43dOPCH0rsN7y032Ikap6bV7CHArTrPA0EdSM3PvWI0V7Trpv-04I4xjPPIRsOXK3Ul63_qOZ5MmAx021xqyj4edCsY2if_nOlj1Dr1g3hOUGdmLyCIIpL_bI6q1cFnQBJ1e3igM9tVaDzNOulTJ1oAxO3yDYqd4ex89Sg,,&data=UlNrNmk5WktYejY4cHFySjRXSWhXQzdLY3hSTVNzV2ZCVXgzZzFIWmJXenZzcWVyWFlYWkduOHM5NlNxMnMyRVFiWjdBY25BNWt2NEpMcm43VWpXUkZjb3I0X0M3enByMkxmSlBPNGt1ZW8s&sign=8a03ef4025be21b47f44606773f980cd&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjk5boDnW0uvlrrd71vZw9kpozb79d_3kRlU-ZBhbuXYZGgJ02vNDuBkbYWWogBiqNZ44OlW6CIaI504dIzpE7WaC63STIQd5N5wQwLtRzsaYb8ZslnRmB1aJyEAZaoeGLsu8QA-Trm3cuy0yJrU_bhJYNYUJ_P3oaNr6D1G5PKmAViCtRGmdrOMWDE4dg1LJUvCX0Zd40oyWvVRLLAWALQb2_3FlVH3-97OY6LDJ8Q1cjmbHSY3mTm3gU2oyQ9hECN28PIC3ktqayx_7TnrMKya-fg8bnwzdm3dZcBQaM2z8ACMvqWxsfFL5xTrKw4-7Cg,&l10n=ru&cts=1503995337288&mc=5.470298369444717)).
* *Индивидуализация образовательного маршрута* - это образовательная программа, предназначенная для обучения одного конкретного обучающегося, направленная на развитие его индивидуальных способностей ([gigabaza.ru](http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=1527.02RFJuv46RKnOQo-__KaS--sdw4lBCxpjIF6m4oTWQeocU9Emr6OwoGSRvtfgYAsUEbGoi0lYo-9KU2aNz3vF7W4QLhOn9OFckkCmru8TMfLZrjFBKGnGm3_GGMrzhf-GoK2F0uHXZM3O3TehapN9x7R8N5242EOMFamSfCCI0xiX05BNsbfsgb1p8mAqp978rO74_rcmpq2Xq_46--WOQDQyUqrb9Ty4clW6uB4u77mxMqQfL8Uo07rbAMCGe6Du6pKAMQDTp1GLKdLKkMj09UxsWcZFg4JnyKNtOigdLQjIIBwuOG4iXIm1VAWSRcjeXm41RO2NlEnmmx2vvmz43vb4Q3Po-vhqMtpiQVTEZr4YjJtElEYJXfQmiUSQ2llNGJ79wUj-HTV0p5Ug2SK93B8oUT3XNNLi2cIDB82bi71dtAFccuoQRvTi60zweyCDCocPQlTSbbvA8wAns-kubQFoK8QyLXjvpEfCSXM4FrrHiBk8lx4JDHdoJjxX7NMWxj-WviiRyojavVkTFFsGA.08c248c7ca32b69c1993c400f6771a54dbce0f1d&uuid=&state=PEtFfuTeVD4jaxywoSUvtJXex15Wcbo_WC5IbL5gF2nA55R7BZzfUbx-UGhzxgeV&&cst=AiuY0DBWFJ5fN_r-AEszk63k4NVbnSIDzVUKUNi3sCtBhIdJa9Ay5YiWfjSnAKr_RxBRojc4UEYMkhhgvUjzIec4245uIiBiGAIPkL19pF6l8ruScwwxZARuvr3sj-J_GVONP-foHOtHJhPH43dOPCH0rsN7y032Ikap6bV7CHArTrPA0EdSM3PvWI0V7Trpv-04I4xjPPIRsOXK3Ul63_qOZ5MmAx021xqyj4edCsY2if_nOlj1DoVzJXKaOMvpMS9uJsJDnymP-WbVH8hXt1Lub0eb4TO7XZA3iF16s8RG-CaojDvbqQ,,&data=UlNrNmk5WktYejR0eWJFYk1LdmtxdFhZN25YQmh4aWtxQXQ4UW40amFnMlZyZWhVdGtqNkdTajRnXy05bkJSTGptM2RISVJSdEUyUmF4MHVGd216Z1VhbmJXTWVwM3l4&sign=01d3cb6c4dbf723e0ab0b0f07ba23954&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjk5boDnW0uvlrrd71vZw9kp3kluEMPUtTQ5OQucKqvd9GNuo-xYBcnc6Q7E6AxigNECWMyGg7ye3DD0IZEoe05DtwuwDuynhtLsif4KxwUDAEKA49TSK2_UEXn9A0_O46QE8UaOj32DNwLCmTq-lY9OE7X7OI0H-nr963kiDBDw-yDFR5wBK5-MfA5xLUmvxQPFmdlGm22Krvx0zx45JP5GzQWim4PN8zJg3RHqE05NlsrNDLGeOO5-J1hmVDCSOMGBv9CztyIhyGVcmyUulYJ697QXSRKyeMB4JpfziXPKxDvqz9kp8bB1Y37xG82eywGK_feeSaBAMrkZ_DNeKTCP6vZRuFn4Flp29Uf9VjkoMcxUwjElq7mUxaiJ5bnPjU3cXwbIZ5DNb-aIHjmpMHi3OXio1C4rpfa5Pw68gCggehkSwx302GQFNezvKRgK2qhGmps6WcHgNArIs5hX3ZiODw3DQP5gVDKaNcu8udSxgY7i2ddMWbXhPovoD7k4-VVPy2nZy9EZIYwez2sQnamxjXJVIwt_SX0jttzTCNugol_NRv9ciU6lBchaEG5j2-FI4yZ3G0kXFL726jJI6w6VgWP_Q2lPp37mFu4dsAeCw_UIBNrp-hqgN3nshfdgi56PTAYXc6QsmQvIWCVolkZsRRDTW450bCa33Q9Hnwh4g3dwstU8BCTdFjk98Bmcx_CFPYkm6igFMeumsOgUS-5oAgtkBnoZPy6PAvkGQFP0DwNBPLVAvrsK7hWL4WU79lLo0NCGBUsRIvO2H_CVuknCwg_Kt4kGPU53CcikxB5ipFhYFHx1ypxBVu4N)).
* *Коммуникативная культура* - это владение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность, ориентация в коммуникативных средствах ([ru.wikipedia.org](http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=1527.YpCiupCvCzbMj4syN51NK8juzdKaeSViiddC2Lm3LJ30EafsMfUgv6ZHMO9rwVbTSzv-xv-R4dkOejtVQfArv9T516psyjzg_kWioUiExxsCCF1mUz2ZgCVy-upcbpxzE1yDN5GvihB1ji68PFtxVT-S6iRQf2Xp7f43iLRIbpQNRi-bpZvRdJGENjloyoTOh8M3LXSGBM-maOYRqfRFOwUNDy4RihhwuGaAAIKE7ToUefUruGgKX6YuEqvd1RZ41a9UkuarLacRPubUPzDhkJyt8_C7PsT9BXtdCZeyQfZRtRUW1bQKfZFKHoNnBne1ERjqGkCCeNPvhnnFgAzMCL0RlKhVSmNt0PYj7Nx-SbRuQ2wW26jS087wqXtq5yAh8SzP1cJv7OG69eB2pM8bBMriMkR-qTTmq4ZWGgHgoK_Ve2HVKIchpYYacVWRLZTzSIVdQYVeLpQ7tR1r76Exe_SM8J2v4RIrLN_7izGbUSg3CA4qrbxpU80cIfYf7dk8yCpMa7MuQSCmihe_rFSTV7b-zxGAC8uiXFV-_bkT4Drm4dFiZ4Pq3sCHBe2T27VgunqNZac97hXZ16v-Y3OL94226GDHMPEXXD5jQxg6yYz9MhYs2LVhGyt5mDs2E9nuYS5KQfIPZq72w9tCkcXTfgVCiamkVoWyyMxAPKTq35tjPGj32hz1w2bf8eb6V88CBxN8nKTV0zMM5WiJxxX_9kqqmjSLEMSTO9c9NxIcBmPogd_oAQwzbAUASm06eB_ubRnPEQQ38p4Ak_Hcg4d6lhSSHUIJZ6YFCjLJseGuT-NypT0HcIzqStkNzXcP1bZABT5i1VY5Asc-lpCRii3j3A.3d95cfcd3e0eadc062070c5b6ce85e1ffb859484&uuid=&state=PEtFfuTeVD4jaxywoSUvtJXex15Wcbo_WC5IbL5gF2nA55R7BZzfUbx-UGhzxgeV&&cst=AiuY0DBWFJ5fN_r-AEszk63k4NVbnSIDzVUKUNi3sCtBhIdJa9Ay5YiWfjSnAKr_RxBRojc4UEYMkhhgvUjzIec4245uIiBiGAIPkL19pF6l8ruScwwxZARuvr3sj-J_GVONP-foHOtHJhPH43dOPCH0rsN7y032Ikap6bV7CHArTrPA0EdSM3PvWI0V7Trpv-04I4xjPPIRsOXK3Ul63_qOZ5MmAx021xqyj4edCsY2if_nOlj1DqSCj6T5dU4xy_0mSKGUR1vd2hqemGBhwv0N9G1DjdFmJ5d2SbHmMiZRgwDTL4mGZw,,&data=UlNrNmk5WktYejY4cHFySjRXSWhXQzdLY3hSTVNzV2ZCVXgzZzFIWmJXenZzcWVyWFlYWkduOHM5NlNxMnMyRVp5SUhwTlNFcC0zTDRiU3ZFNnZXWkV4WTl4WlRxcXB1UldzUkVTU1lOSmss&sign=0f68392544a1e07e690efb9095752dd3&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjk5boDnW0uvlrrd71vZw9kpVjXiMqYNPWJh5rrIgxDt35K6r66Q9mEu6CljbkfIQhwupCkVfvBoFDTJS2RcZ7oejB5xEjGaYHTqGK0p_0kVTU6n3PRCzmj5yU4ay-VakVdUKnh3evx8IA6m9ap5i5M3NeJKNAN3yordIRobVy6YSjEj8SHq6sXv8XcttxRvYcGNra4WvaZNGjgI5LZkZBpP2DVpK02-5oImoz2hjAMa86LnBJLIBKK1Dq43EOcuRnU7_n-ebz1TOGR0sNxVeGktZi83c-7Mj2jKXBB0WLdlkGQ_92E09iZkzdZvYu62PcHlJU8UU6JzRphedThmy8uT5jv41uFfYrlSon0598ANuN6C1mgIPVKvBUYH7hgBpX0Um5e99VV3tChrgN4m84mxNxMKuUP9mQILIAMyjVm8cJX-oFcZEM6u78EJ6KVSh4tY1_yToGcbfCVsxMQbLLaR9UWIxUdIILBZCaGgnR0W)).
* *Информационная культура* - свод умений и навыков человека оценивать, потреблять, усваивать и передавать воспринимаемую по межличностному, групповому и массовому коммуникативным каналам социально значимую информацию *Эмоциональные компетенции* - это способность осознавать свои эмоции и эмоции другого человека, способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей и на этой основе строить взаимодействие с окружающими ([utmagazine.ru](http://yandex.ru/clck/jsredir?from=yandex.ru%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=1527.d7dnql6sU6bniuFMMAmxYfLPcJotB2ItJM-cIZAcVR0-cfiPK1i9D88_G4nnGl92DXD9vLLjkWGNhyAZbGqXWNe1KUpXFdh-xeE-vjMyxsw.e96022c163040bcbacddc4b55b940c1da1ab3d67&uuid=&state=Em5uB10Ym2xSIrus_UvOLJC9NBWY9mtMZYdb02A_vx152CN9IuFjRxo89mkhoPjApK0dZEMel82dyiEXUPHzzEIzPDGQPm5WBJrBQ0em6hjAtwst4HEXbw,,&&cst=AiuY0DBWFJ5fN_r-AEszk63k4NVbnSIDzVUKUNi3sCtBhIdJa9Ay5YiWfjSnAKr_RxBRojc4UEYMkhhgvUjzIec4245uIiBiGAIPkL19pF6l8ruScwwxZARuvr3sj-J_GVONP-foHOtHJhPH43dOPCH0rsN7y032Ikap6bV7CHArTrPA0EdSM3PvWI0V7Trpv-04I4xjPPIRsOXK3Ul63_qOZ5MmAx021xqyj4edCsY2if_nOlj1DlsORUEQbvNJOgXUK-AIU4co9F8JmxEjj5orWA7RtcuRAk4FKunwOE8XTHVvUV14Kg,,&data=UlNrNmk5WktYejY4cHFySjRXSWhXQk15S3ZLX3c0V1I1V2d1SnJncE5LNnkzMEtYRVF0ZjlUaWpwNUpWclRYYTJEbEFOQTRmMDVqUlJ1WEhBdW5aeVJVclJwcFhoT2Fn&sign=fad1ffa43ca3dfe181b37a109f6d20e6&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjk5boDnW0uvlrrd71vZw9kpGPoDECa-0XUjZSq30NXv8U2iL8Rq5S8bKJTZs2PvPH7C8QwWyNC0rfnBKwd-eLRh3D8GCwNtCUbFCg_Jwz9Xo91auG6tR-n-fO6_UTNb0bMnG6mS-8jx9567C7Yky_xPvU693vXoI1eWe9hGw8TNtjYUlqIJmk5PFIDqCgrNUHuWLrSuuTlhJIBCkXdvMnN3W2OqxAasehWe2h4TW8DZSmX7Y9gVzTO4vbDhz2C6FtxE0fJSlLD8N9K6PuO9UFs99B1KreMLWAERnW2BJY_A8_hrU6tLmqBQMmOoa5x46yKhvrtgZk6uIjZoyAgx5wzI&l10n=ru&cts=1503993004001&mc=4.903032165453389)›[9829-informacionnaya-kultura](https://utmagazine.ru/posts/9829-informacionnaya-kultura)).
* *Активные методы обучения* - это такие методы обучения, при которых деятельность обучаемого носит продуктивный, творческий, поисковый характер ([www.studfiles.ru](http://www.studfiles.ru/)›[3963431](http://www.studfiles.ru/preview/3963431/)).

***Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому инновационному продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с предлагаемым инновационным продуктом, выводы (с указанием отличий инновационного продукта от аналогов).***

При разработке инновационного продукта были изучены различные аналоги представленного на конкурс методического пособия по ключевым словам, по содержанию, по широте распространения в практике воспитательных служб.

**1. По ключевым словам:**

В сети Интернет обнаружено 2420 ссылок, включающих оба ключевыхсловосочетания – “интеллектуальная игра”, “учебная мотивация”.

Проанализировано 50 наиболее релевантных ссылок. Среди материалов можно выделить такие формы, как: научные публикации, реферативные и курсовые работы, сценарии интеллектуальных игр, викторин, конкурсов, материалы сайтов образовательных организаций, блогов и форумов.

|  |  |
| --- | --- |
| Автор/название  | Сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом |
| Особенности аналоговых источников | Особенности системы интеллектуальных игр |
| Ивакина Г.В. Мотивация младших школьников к учениюРежим доступа:http://festival.1september.ru/articles/508424/Дата обращения18.06.2017 | Проведен разносторонний теоретический анализ процесса повышения учебной мотивации младших школьников традиционными способами. Игровые технологии не представлены. | Ключевой особенностью нашей системы является участие в проекте учащихся с 3 по 11 классы. Представлены конкретные методические разработки проведенных интеллектуальных игр, включенных в урочную, внеурочную деятельность, воспитательную работу, сетевые проекты. |
| Формирование мотивации учащихся на уроках технологии с использованием дидактических игрРежим доступа:<http://bibliofond.ru/view.aspx?id=565068>Дата обращения 25.07.2017 | Рассмотрены теоретические и частично практические аспекты формирования учебной мотивации учеников 10-11 лет на уроках технологии. | Наша система предусматривает как урочный, так и внеурочный формат проведения и ориентирована на формирование новых и выявление существующих метапредметных связей. |
| Лебедева Л.А. Мотивация учебной деятельности младших школьников.Режим доступа:https://www.scienceforum.ru/2014/761/3843Дата обращения 22.06.2017 | Проведен разносторонний теоретический анализ процесса формирования учебной мотивации в начальной школе, сделана попытка анализа факторов возникновения мотивационных устремлений и их структура. Работа содержит результаты диагностических исследований ведущих мотивов обучения. | Наша система ориентирована на практическую реализацию повышения учебной мотивации школьников всех ступеней обучения. В предлагаемой работе приведен практический опыт проведения интеллектуальных игр с обучающимися с 3 по 11 классы в различном формате: дети-дети, дети-родители, учителя-дети. |
| Шилова З.В. Стимулирование и мотивация учебной деятельности учащихся на уроках математикиРежим доступа:<https://e-koncept.ru/2014/64213.htm>Дата обращения 11.07.2017 | Статья посвящена некоторым аспектам стимулирования и мотивации учебной деятельности на уроках математики. | Предлагаемый проект ориентирован на создание учебной мотивации в различных учебных областях, стимуляции приобретения универсальных учебных действий, развития навыков работы в команде. |

**2. По содержанию:**

Проанализировано 25 публикаций, содержащих описания тех или иных методических разработок, направленных на повышение учебной мотивации школьников. В качестве аналогов были рассмотрены 4 продукта, в наибольшей степени близкие по содержанию представленному в методическом пособии разработок.

|  |  |
| --- | --- |
| Автор / название  | Сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом |
| Особенности аналоговых источников | Особенности системы интеллектуальных игр |
| Интеллектуальная игра «Лабиринт»: через командное действие к познанию. Режим доступа https://fdp.hse.ru/erudit/labirintДата обращения 25.06.2017 | Данная интеллектуальная игра направлена на выявление личного рейтинга успеваемости, проводится в течении длительного периода времени. | Каждая игра позволяет раскрыть индивидуальные способности по различным направлениям гуманитарного и естественнонаучного цикла, выявить склонности учащихся, способствует выбору ими дальнейшего образовательного маршрута. |
| Опытно-практическая работа по использованию дидактических игр как средства повышения интереса школьников к обучению.Режим доступа<http://refleader.ru/otrmerjgerna.html>Дата обращения 1.07.2017 | В данной разработке представлены элементы дидактических игр как вид учебных занятий, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения. Произведен глубокий анализ игровых элементов и эффективность их применения в формировании учебной мотивации школьников. | Особенностью данного проекта является использование различных интеллектуальных игр: предметных, метапредметных, тематических, используемых как для обучения, так и в воспитательных целях, развития общей культуры ученика, а главное, его информационной культуры на всех этапах обучения. |
| Алимбетова Р.В. Использование игр в обучении русского языка.Режим доступа:<http://www.rusnauka.com/35_NOBG_2013/Philologia/1_153365.doc.htm>Дата обращения 12.07.2017 | В данной работе рассматривается развитие познавательного интереса школьников к конкретному предмету (русскому языку). Помимо теоретического обоснования повышения интереса учащихся к предмету, представлены небольшие фрагменты игр по темам русского языка. | В нашем проекте представлен весь комплекс методических элементов, необходимых для проведения интеллектуальных турниров от выбора темы игрового цикла до подробного сценария проведения каждой игры, включая готовые разработки ИКТ-сопровождения.  |
| Алексеева М.Н. Интеллектуальные игры на уроках русского языка Режим доступа<http://expo73.ru/intellektualnie-igri-na-urokah-russkogo-yazika/>Дата обращения 5.07.2017 | Представленная интеллектуальная игра имеет узкую предметную направленность, которая не предусматривает ИКТ-сопровождения, что может существенно снижать интерес к подобной форме проведения у современных детей. | Весь цикл игр, представленных в нашем проекте, практически отработанное ИКТ-сопровождение (мультимедийное и программное). И в то же время, сценарные разработки позволяют проводить игры и без привлечения мультимедийного оборудования. |

**Выводы**: Анализ имеющихся в сети Интернет статей, содержащих ключевые слова - интеллектуальная игра, учебная мотивация выявил следующие отличия аналогов от представленного нами «продукта»:

1. Большинство работ посвящено формированию у школьников либо учебной мотивации традиционными методами, либо интеллектуальным играм вне контекста формирования учебной мотивации.

2. Акцент делается на доказательстве актуальности проблемы повышения учебной мотивации школьников, а не конкретных способах её решения.

3. Отсутствует описание системы интеллектуальных игр. Приводятся сценарии проведения некоторых отдельных игр, либо отдельных игровых приемов для повышения учебной мотивации.

4. В информационных источниках опыт применения системы интеллектуальных игр в образовательных организациях представлен не достаточно.

***Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга в соответствии с целями выбранного раздела Программы.***

Данный инновационный продукт способствует решению актуальныхзадач развития системы образования Санкт-Петербурга:

• Развитие исследовательских и коммуникативных компетентностей, творческих способностей и мотивации к обучению у учащихся школы;

• Создание условий для удовлетворения потребностей: ученика в выборе и реализации индивидуального образовательного маршрута и его самоопределении;

• Расширение партнёрских взаимоотношений с образовательными организациями Санкт-Петербурга и России, организация международного сотрудничества.

Проблема интеллектуального развития учащихся разных ступеней обучения – это актуальная проблема школьного образования. Корень проблемы – в изменившейся социальной ситуации развития современного поколения детей. Необходимо создание условий и педагогических форм, соответствующих запросам современных детей. Новые формы, методы, технологии, стимулирующие мыслительную деятельность учащихся, способны значительно повысить интеллектуальный уровень школьников, поднять качество современного образования, без чего невозможно инновационное развитие общества и государства. Одной из таких технологий являются интеллектуальные игры, в которых успех ребёнка зависит от его знаний, умений, навыков и способностей анализировать, воспроизводить, обобщать, выделять, формулировать, работать в команде, слушать других.

Применяя соответствующие методические и технологические подходы в рамках Программы развития образовательного учреждения, школа стремится помочь ребёнку сделать выбор образовательного маршрутаосознанно, используя принцип «качества доступности» Стратегии развития системы образования Санкт-Петербурга «Петербургская школа 2020». Запуская такой долгоиграющий внутришкольный проект, организация сама развивается.

Опыт нашей образовательной организации показывает, что система интеллектуальных игр не должна быть ограничена рамками задач преодоления трудностей в обучении, что под силу только определенной группе академически способных учащихся. Длительные игровые проекты, поддерживающие предметные области, обеспечивают в системе общего образования создание для детей с разными способностями вариативные возможности для получения ими современного качественного образования. Сама же система «игрового сопровождения» учебного процесса опосредованно позволяет осуществить комплексное психолого-педагогическое сопровождение детей и оказывает методическую поддержку педагогам и родителям. Игровая система становится неотъемлемой частью образовательной среды образовательной организации, затрагивает все сферы образовательного процесса: дифференциацию и индивидуализацию обучения; сохранение и укрепление психологического здоровья, мониторинг возможностей и способностей, выявление и поддержку одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья; формирование коммуникативных навыков.

***Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития системы образования Санкт-Петербурга (образовательных, педагогических, социальных, экономических и др.).***

С 2012 по 2017 год в школе реализуется проект, который стал органической частью образовательной среды.

Специалистами школы были организован и проведен ряд мероприятий по обмену опытом по реализации данного проекта в образовательной организации:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дата проведения | Мероприятие | Участники |
| Ноябрь2014  | Районный семинар-практикум «Система интеллектуальных игр как средство повышения учебной мотивации» | Завучи по воспитательной работе Красносельского района (42 участника) |
| Февраль2015 | Районный семинар-практикум «Использование инновационных технологий в работе с детьми» |  Педагоги-психологи, учителя- логопеды Красносельского района (37 участников) |
| Октябрь2015 | Выступление на курсах педагогических работников Красносельского района «Актуальные вопросы воспитательной работы в условиях реализации ФГОС» | Воспитатели ГПД, педагоги дополнительного образования Красносельского района (33участника) |
| Февраль2016 | ХХ Международная научно-практическая конференция «Служба практической психологии в системе образования. Достижения и перспективы развития». Выступление на секции «Психолого-педагогическая поддержка в образовательном процессе» по теме «Система интеллектуальных игр, как средство мотивации к учебной деятельности». | Педагоги-психологи образовательных организаций, секция «Психолого-педагогическая поддержка в образовательном процессе» (36 участников) |
| Март 2016 | Выступление на курсах педагогических работников Красносельского района «Роль дополнительного образования в системе воспитательной работы в школе» | Педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования (27 участников) |
| Ноябрь2016 | Семинар педагогических работников Красносельского района «Системный подход к разработке Программы развития воспитательной работы в образовательном учреждении» | Педагогические работники Красносельского района (54 участника) |
| Февраль 2017 | Выступление на методическом объединении педагогов-психологов Красносельского района «Использование игры в коррекционно-развивающей работе педагога-психолога» | Педагоги-психологи Красносельского района (48 участников) |
| Апрель2017 | Проведение деловой игры«Организация игровой деятельности в образовательной организации с целью повышения учебной мотивации» в рамках курсов АППО «Психолого-педагогические основы реализации ФГОС» | Педагогические работники Красносельского района (36 участников) |

Данный инновационный продукт является инструментом, позволяющим через систему познавательных и творческих мероприятий, создать основу для формирования такого образовательного пространства, которое способствует разностороннему личностному развитию школьников.

Система интеллектуальных игр является актуальной для всех участников образовательного процесса. По мнению педагогов, интеллектуальные игры способствуют не только формированию разнообразных компетенций, но и профилактике различных форм девиантного и делинквентного поведения. Игры проходят в реальном пространстве, а не в виртуальном, и школьники развивают навыки сосуществования в коллективе.

Мы использовали различные технологии проведения интеллектуальных игр, подготовили соответствующее программное обеспечение и применили их для учащихся различных возрастных категорий. Данная система интеллектуальных игр апробируется с 2012 года. За это время было проведено 36 внутришкольных интеллектуальных игр, 12 районных интеллектуальных турниров. Учащиеся нашей школы приняли участие в 3 городских турнирах.

Результаты анкетирования педагогов района на семинаре-практикуме «Система интеллектуальных игр как средство повышения учебной мотивации» показали их заинтересованность во внедрении системы интеллектуальных игр в своих образовательных учреждениях, а также готовность к сотрудничеству и организации сетевого взаимодействия. Каждая проведенная интеллектуальная игра освещается на школьном сайте (например, [www.school285.ru/news/142-svoya-igra](http://www.school285.ru/news/142-svoya-igra)), а также в социальных сетях и периодических школьных телевизионных новостях, размещаемых на официальном видео-канале нашей школы на YouTube (например, <https://www.youtube.com/watch?v=Lf3OFzH6Vvs>). О практике проведения интеллектуальных турниров в нашей школе писали районные и муниципальные СМИ (например, газета “Красносельский район” №7 апрель 2015 (электронный ресурс, режим доступа: <https://gov.spb.ru/static/writable/ckeditor/uploads/2015/04/06/KR_07_2015_%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82%D0%B0.pdf>, дата обращения 04.08.17), газета “Муниципальный вестник” № 11 май 2015 (электронный ресурс, режим доступа: <http://school285.ru/home/o-shkole/publikatsii/pressa-o-nas?start=1>, дата обращения 04.08.17)).

По отзывам родителей, данные игры - это активная форма взаимодействия семьи и школы, предоставляющая возможность организовать увлекательный семейный досуг, укрепить семейные связи, объединить потенциал детей и родителей на интеллектуальном и эмоциональном уровне.

 Школьники с удовольствием принимают участие в данных играх, отмечая, что они предоставляют возможность развивать свои интеллектуальные способности, познавательную активность, находчивость, креативность, найти новых друзей, увлеченных общим делом, научиться работать в команде, развить лидерский потенциал, получить опыт успеха. Результатом реализации проекта является, в частности, то, что учащиеся школы на протяжении нескольких лет занимают первые места в районных и городских Кубках по Интеллектуальной Находчивости. Учащийся 4 класса самостоятельно подготовил и провел интеллектуальную викторину «Своя игра» по внеклассному чтению; со своей разработкой занял первое место в международном конкурсе «Школьный патент – шаг в будущее!»; подготовил к публикации книгу кроссвордов, которая получила сертификат на издание.

Интеллектуальные игры – одна из форм оценки качества образования, новый тип диагностического динамического инструментария в формате решения ситуативных задач.

Опыт реализации данного инновационного продукта описан в статьях: «Система интеллектуальных игр как средство мотивации к учебной деятельности»в сборнике материалов VII Международной научно-практической конференции «Инновации в науке: пути развития», 2016 г.; «Как помочь ребенку быть успешным» в сборнике ИМЦ, 2017 г.; а также размещен на сайтах:

Официальный сайт школы 285 <http://school285.ru/sistema-intellektualnich-igr-kak-sredstvo-motivatsii-k-uchebnoy-deyatelnosti.html>;

Мультиурок [http://multiurok.ru/files/kak-pomoch-riebienku-byt-uspieshnym.html](http://multiurok.ru/files/kak-pomoch-riebienku-byt-uspieshnym.html%24);

Мультиурок <http://multiurok.ru/psychology/files/intellektual-nyie-ighry-v-shkole.html>

***Обоснование готовности инновационного продукта к внедрению в системе образования Санкт-Петербурга (описать алгоритм использования продукта)***

Интеллектуальные викторины проводятся с учащимися начальной и основной школы во внеурочное время, как для расширения и совершенствования знаний, полученных на уроках, так и в воспитательных целях для развития каждой личности, способной к достижению результативности в интеллектуальном труде. Представленный сборник является результатом работы творческой группы педагогов ГБОУ СОШ № 285 с 2012 по 2017 г.г. К сборнику имеются экспертные заключения доцента кафедры психологии СПб АППО кандидата педагогических наук, доцента Думчевой А.Г.; зав. кафедрой психологии развития и образования РГПУ им. А.И. Герцена, доктора психологических наук, профессора Семикина В.В., отзыв ГБУ ИМЦ Красносельского района Санкт-Петербурга.

Данный продукт был представлен на семинарах, мастер-классах, методических советах, родительских собраниях и прошел профессионально-общественную экспертизу. Для внедрения системы интеллектуальных игр в практику работы образовательных организаций к сборнику разработаны методические рекомендации.

Материалы данного инновационного продукта представлены на сайте школы: режим доступа http://school285.ru/anonsy-i-ob-yavleniya/905-inno2017

Ниже приведен алгоритм использования предлагаемого продукта. Он включает три этапа:

1. Структура: описание базовых и вариативных компонентов каждой игры.
2. Стратегия: описание организационно-педагогических условий подготовки и проведения игры, игрового проекта в образовательном учреждении
3. Тактика: рекомендации к проведению игровых сессий в терминах самой игры.
4. **Структура.**

В данном методическом пособии предложено 24 игры. Описание каждой игры имеет следующую **структуру:**

* Адресат
* Учебные предметы, образовательные области, на освоение которых направлена игра
* Материально-техническое обеспечение
* Информационно-коммуникационное обеспечение
* Подготовка к игре: организационно-педагогические условия проведения игры
* Описание игры
* Форма использования в образовательном процессе
* Описание медиаресурса

Освоение данной структуры позволит педагогам, обратившись к методическому пособию, рассчитать время, подготовить необходимые кадровые и технические ресурсы, а также оценить педагогическую целесообразность каждой игры.

1. **Стратегия.**

Реализация данного игрового проекта в образовательном учреждении включает в себя несколько этапов:

Руководитель проекта, назначенный директором образовательной организации, на методическом совете обсуждает план игр на учебный год. Предварительно проводится анкетирование учащихся для определения учебных предметов и примерной тематики игр. Например,

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Класс | Игра | Тема | Дата |
| 8 класс | «Умники и Умницы» по биологии, географии, химии | «Движение – жизнь» | февраль |
| 9 класс | «Умники и Умницы» по литературе | «Литературный вернисаж»  | ноябрь |
| 11 класс | «Своя игра»  | «ЕГЭ по литературе» | апрель |

За три месяца до игры творческая группа педагогов готовит сценарий игры: определяет темы разделов (агонов), разрабатывает и ранжирует вопросы, составляет основной список источников. Информация об игре доводится до сведения учащихся, педагогов и родителей через участников творческой группы и сайт образовательной организации. Согласно сценарию создаётся программное сопровождение игры, определяются члены жюри. Определяются участники игры.

Все школьные интеллектуальные игры творческая группа разрабатывает самостоятельно с учетом особенностей данного класса (параллели), программ учебных предметов и социально-культурных особенностей учащихся.

1. **Тактика. Базовыми игровыми элементами в играх являются следующие:**
* «Мозговой штурм» - оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения.
* «Агон» - этап игры, предполагающий, соревнование агонистов.
* «Блиц» - прием игры, построенный как серия вопросов, на которые отводится малое количество времени.
* «Своя игра» - интеллектуальная игра-викторина.
* СИмулятор – компьютерная программа, позволяющая проводить «Свою игру» на большом экране.
* SIQuester - редактор вопросов «Своей игры».
* «ТимБрейн» – вид командной игры, которая включает в себя задания на внимание, память, сообразительность, быстроту реакции, вариативность мышления.
1. **Описание игр**

**Интеллектуальная игра «УМНИКИ И УМНИЦЫ»**

**Цель:** создание условий для формирования у учащихся способности к самостоятельному творческому мышлению, расширения и систематизации знаний, развития интуиции, эрудиции,
развитие коммуникативных навыков.

**Адресат:** учащиеся 8 -11 классов

**Учебные предметы, образовательные области**, на освоение которых направлена игра: различные предметы гуманитарного и естественно-научного цикла.

**Материально-техническое обеспечение**: мультимедийный проектор, экран, компьютер, звуковые колонки, микрофоны, фото-видео-аппаратура, дорожки для прохождения агонов, конверты для проведения блиц-турниров, бланки отборочного тура (основного и дополнительного), вопросы для зрителей, ордена, сценарии игр.

**Информационно-коммуникационное обеспечение**: программы подготовки и проведения презентаций (например, MS Office PowerPoint, OpenOffice Impress), программа для подготовки видео-вопросов (минимально – MS MovieMaker, рекомендуется – Pinaccle Video Studio, CorelVideo Studio).

**Подготовка к игре:** игра проводится с учащимися 8 -11 классов по различным предметам гуманитарного и естественного цикла. В начале полугодия учащимся сообщается тема игры, основные разделы и основной список литературы. Для проведения игры необходим 2-е ведущих, один из которых управляет компьютерной презентацией, другой задает вопросы. Для оценивания игры формируется жюри из педагогов, родителей, администрации, методистов.

Задачи жюри:

- по результатам прохождения отборочного тура выбрать трех агонистов (если в основном отборочном туре не выявлено трех явных победителей, то проводится дополнительный отборочный тур);

- оценивать качество ответов агонистов при прохождении испытаний;

- принимать решение о награждении орденами всех участников игры за полные ответы на сложные вопросы;

- оповещать участников о принятых решениях;

- поводить награждение победителей и участников.

**Описание игры.** Перед началом игры проводится отборочный тур, по результатам которого отбираются трое агонистов. Затем разыгрываются дорожки, согласно набранным баллам. Тот из участников, кто по результатам отборочного тура набирает большее количество баллов, имеет право выбрать дорожку первым.

Свойства дорожек: красная дорожка самая короткая, на ней нельзя ошибаться;
желтая дорожка позволяет сделать ошибку, но лишь один раз;
зеленая дорожка самая длинная, здесь допускаются две ошибки. Игра заканчивается, как только один из участников пройдет свою дорожку. После каждого вопроса участникам дается 30 секунд на раздумье, об истечении времени напоминает звуковой сигнал. Если агонисты не смогут дать ответа на вопрос, это право передается зрителям в зале, которых называют «теоретиками». За правильный ответ теоретик получает орден. Трое агонистов, прошедших испытания, будут награждены. Если агонист сделает ошибку, то перед уходом с дорожки ему дается возможность остаться на ней, если он правильно ответит на все вопросы блицтурнира.

Приблизительная продолжительность игры 45-50 минут. Для проведения игр «Умники и Умницы» на диске представлены: презентации, раздаточные бланки, бланки отборочных туров, блиц-турниров, вопросов для зрителей, сценарии игр.

**Форма использования**: в учебном процессе, во внеурочной деятельности.

**Интеллектуальная викторина «СВОЯ ИГРА»**

Игра, условна называемая по аналогии с популярным телевизионных аналогом “Своя игра”, основана на известной концепции игр семейства «Jeopardy!».

**Цель:** актуализировать полученные знания, расширять кругозор, формировать умение работать в коллективе; объединить участников игры вокруг идеи интеллектуально-творческих соревнований и систематических тренировок интеллектуальной находчивости; мотивировать участников конкурса к внедрению психолого-педагогических инноваций в образовательную среду школы и района.

**Материально-техническое обеспечение:** мультимедийный проектор, экран, компьютер, звуковые колонки, микрофоны, программа для подготовки видео-вопросов (минимально – MS MovieMaker, рекомендуется – Pinaccle Video Studio, CorelVideo Studio), программное обречение для проведения игр в стиле «Jeopardy!» (мы используем семейство свободно распространяемых программ компании Свояк-Софт (www. vladimirkhil.com) – программу для подготовки игровых скриптов SIQuester и программы для проведения игры – СИмулятор.

Данная игра предназначена для учащихся 3-11 классов.

**Подготовка к игре:** в каждом классе формируется команда из 5-7 человек. Каждая команда заранее выбирает капитана. В игре капитан определяет игрока, который будет отвечать на поставленный вопрос. Учащимся за месяц до игры сообщаются темы, список дополнительной литературы, правила игры и проходит обучение работы с системой беспроводного дистанционного голосования. Руководителем подготовки к игре является классный руководитель. Для проведения игры необходимо 2-е ведущих, один из которых управляет компьютерной презентацией и заносит баллы игроков в таблицу, другой задает вопросы. Творческая группа педагогов разрабатывает вопросы к игре.

**Подготовка к игре:** данная игра предназначена для учащихся средней школы (3 – 11классы). Интеллектуальный конкурс представляет собой соревнование участников, отвечающих на вопросы по разным темам и различного уровня сложности. Игру можно проводить как индивидуально, так и командами. Командный состав также можно варьировать в зависимости от желания участников игры: по 5 постоянных игроков на все раунды и финал; в каждом раунде может играть новая пятерка игроков; в каждом раунде и финале может быть смешанный состав. Игру можно также проводить совместно с родителями, где каждый школьник играет вместе с мамой, папой, бабушкой или старшими детьми. Каждая команда заранее выбирает капитана. В игре капитан определяет игрока, который будет отвечать на поставленный вопрос. Учащимся за месяц до игры сообщаются темы, список дополнительной литературы, правила игры и проходит обучение работы с системой беспроводного дистанционного голосования. Руководителем подготовки к игре является классный руководитель. Для проведения игры необходимо 2-е ведущих, один из которых управляет компьютерной презентацией и заносит баллы игроков в таблицу, другой задает вопросы. Творческая группа педагогов разрабатывает вопросы к игре. Приблизительная продолжительность игры 45-50 минут.

**Описание игры:** данная методическая разработка представляет собой адаптированный аналог телевизионной передачи «Своя игра» и применима в форме урочного или внеурочного вида деятельности. По мнению авторов, разработка легко воспроизводима любым педагогом и не требует от него дополнительных затрат времени при подготовке.

 Проводятся различные виды интеллектуальной викторины «Своя игра»: предметные, метапредметные, тематические.

Предметные (на знания по одному из предметов учебного цикла, например, «Подготовка к ЕГЭ по литературе»); метапредметные (на знания из различных учебных областей, а также смекалку и общую эрудицию); тематические («Встречаем Олимпиаду», «Правила Дорожного Движения», «Внеклассное чтение – это интересно» и др.). Игра включает три раунда по трем темам и финальный тур (количество тем в финальном раунде на одну больше, чем играющих команд). Каждый раунд состоит из трёх тем по пять вопросов в каждой теме. Цена вопроса зависит от его сложности. За каждый вопрос в 1 раунде начисляется от 5 до 25 баллов, во 2 раунде - от 10 до 50 баллов, в 3 раунде - от 15 до 75 баллов. В открытой теме игроки выбирают номинацию и баллы.

Игроки отвечают на вопросы по принципу кто быстрее. За правильный ответ начисляются баллы, за неправильный – вычитаются. Тот, кто отвечает правильно, выбирает следующий вопрос (для проверки даны ответы, они открываются на экране). В финале участники убирают те категории, которые их не устраивают. В финальном раунде команда делает ставку, исходя из набранных ими баллов. При правильном ответе баллы прибавляются, при неправильном – вычитаются.

В играх также предусмотрены видеовопросы («Вопросы от…»): вопросы от учителей-предметников образовательной организации.

Побеждает тот игрок (или команда), которая наберёт больше баллов. По итогам игры учащиеся награждаются значками.

**Форма использования**: в учебном процессе, во внеурочной деятельности.

Ни основе проведенных игр, нами создано методическое пособие «Система интеллектуальных игр», состоящее из сборника интеллектуальных игр, сборника кроссвордов и интеллектуальной викторины по внеклассному чтению и методических рекомендаций к использованию пособия. Сборник интеллектуальных игр включает в себя три части:

1. «Своя игра» (метапредметные игры) – 12 игр;
2. «Своя игра» (тематические игры) – 8 игр;
3. «Умники и Умницы» - 8 игр.

К сборнику прилагается **методическое руководство по его использованию**, в котором предложены рекомендации по подготовке к этим играм, проведению их в групповом и индивидуальном формате. Вопросы и задания соответствуют возрастным особенностям учащихся. При подготовке к играм учащиеся не только повторяют пройденный учебный материал, но развивают навыки самообразования и работы в информационном пространстве.

Сборник представляет собой текстовый вариант игр. К сборнику прилагается диск, на котором размещены все необходимые материалы. Для проведения интеллектуальных игр «Своя игра»: СИмулятор, SIQuester. СИмулятор – это компьютерная программа, позволяющая проводить «Свою игру» на большом экране. Программа воспроизводит внешний вид табло из оригинальной телепередачи, включая музыку и анимацию. Обеспечиваются спецвопросы, изображения, аудио- и видеовопросы. Во вспомогательном окне находится панель управления игрой для ведущего, а также информация о текущем вопросе (источники, комментарии и правильный ответ). Можно использовать программу и при наличии всего одного экрана — табло интерактивное и реагирует на выбор ведущего. Программа использует файлы вопросов в формате SIQuester, которые организаторы игры могут изготовить с помощью редактора вопросов «Своей игры» самостоятельно, который также представлен на этом диске. Для проведения игр «Умники и Умницы» на диске представлены: презентации, раздаточные бланки, бланки отборочных туров, блиц-турниров, вопросов для зрителей, сценарии игр.

Сборник кроссвордов включает в себя 3 части:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 часть | 15 кроссвордов по внеклассному чтению по произведениям Н. Носова, Е. Шварца, М. Твена, Д. Барри, Е. Велтистова, А. Погорельского, В. Медведева, Ю. Коваля, Р. Брэдбери, К. Булычева, Ф.Х. Бернета, Антуана де Сент-Экзюпери, М. Пришвина, В. Губарева. |
| 2 часть | Интеллектуальная викторина «Своя игра» по внеклассному чтению. |
| 3 часть  | Ответы на кроссворды. |

Для внедрения инновационного продукта в практику образовательных учреждений необходимо соответствующее ресурсное обеспечение:

* кадровые ресурсы: творческие группы педагогов образовательной организации.
* учебно-методические ресурсы: представленный на конкурс инновационный продукт
* материально-технические ресурсы: мультимедийный проектор, экран, компьютер, звуковые колонки, микрофоны, система беспроводного дистанционного голосования (в нашем случае используется собственная техническая разработка), фото-видео-аппаратура для подготовки видео-вопросов; программы подготовки и проведения презентаций (например, MS Office PowerPoint, OpenOffice Impress), программа для подготовки видео-вопросов (минимально – MS MovieMaker, рекомендуется – Pinaccle Video Studio, CorelVideo Studio), программное обречение для проведения игр в стиле «Jeopardy!» (мы используем семейство свободно распространяемых программ компании Свояк-Софт (www. vladimirkhil.com) – программу для подготовки игровых скриптов SIQuester и программы для проведения игры – СИмулятор.

***Обоснование рисков внедрения инновационного продукта в системе образования Санкт-Петербурга.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Факторы | Риски внедрения инновационного продукта | Возможности преодоления |
| Отсутствие/ недостаток необходимого программного и материально-технического обеспечения | Снижение эффективности игры на как формата современной коммуникации у современного поколения детей и подростков | Включение образовательной организации в различные конкурсные, грантовые, иные проекты, позволяющие осуществлять программу развития учреждения и достигать современных уровней обеспечения образовательной деятельности |
| Обучение школьников по разным программам и учебно-методическим комплексам в одной параллели. | Снижение эффективности игры на тактических этапах, в том числе при решении фактологических заданий, а также на этапе оценивания результатов. | Освоение педагогическим коллективом метапредметных форм работы, современных образовательных технологий, позволяющих школьникам осваивать содержание на высоком уровне обобщения. Формирование смешанных команд, групп переменного состава, развитие сотрудничества и взаимопомощи в командном и межкомандном взаимодействии.  |
| Индивидуальный формат проведения игр  | в игре принимают участие небольшое количество учащихся, поэтому не все желающие могут проявить свои способности | При формировании команд (5-7 человек) необходимо учитывать сплоченность, умение работать в условиях дефицита времени. Формировать гибкий график участия команд с учетом желания и способностей всех учащихся |
| Разный уровень способностей: дети имеют разные психологические, интеллектуальные, коммуникативные особенности, особенности здоровья | Снижается эффективность игры, если в условиях и стратегии подготовки заявляется в качестве ведущих узкое число критериев.  | Обучать учащихся распределять равномерность сил внутри группы. Обеспечивать проведение рефлексивных процедур после игровой сессии. Поддерживать развитие уверенности и адекватной самооценки; Формировать прецеденты многокритериального оценивания работы команды на игровой сессии и при подготовке к ней. Обеспечивать вариативные условия подготовки для учащихся с разными способностями, в том числе дистанционные для детей с ОВЗ |

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;

- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;

- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация
не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

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

подпись автора/ов \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

 инновационного продукта расшифровка подписи

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

 подпись руководителя

 образовательной организации расшифровка подписи

М.П. «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.