

Рассмотрено на
заседании
методического
совета школы



09.03.15

Руководитель


(подпись руководителя)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

«Школьный интеллектуальный марафон»

Руководитель: Ольга Владимировна Малыгина,
учитель географии МАОУ СОШ №11
Чайковского муниципального района
Пермского края.

Чайковский 2016



СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает

учитель географии и экономики

Малыгина Ольга Владимировна

МАОУ СОШ №11 Чайковского муниципального района Пермского края

Название материала:

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «Школьный интеллектуальный марафон»

Дата публикации 16 июня 2017 года

Номер документа: 87905-261545

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» www.prodlenka.org

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: Эл № ФС 77 - 58841

Главный редактор
Филиппова Т.В.



Введение:

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, т.е. социализацию личности, 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. Ещё в 1647 г. Бальтазар Грациан. Испанский иезуит, автор сборника мудрых изречений, писал: «Даже знания должны быть в моде, а там где этого нет, разумно притворяться невеждой». Сегодня перед обществом стоит задача сформировать моду на знания.

Интеллектуальный марафон – это серия связанных между собой интеллектуальных игр.

Игра – неотъемлемый феномен культуры. Поэтому в наши дни становятся особенно актуальными слова Пьера де Кубертена: «Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещённым. В распространении культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса. Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательной – творческой деятельности является клуб интеллектуального развития.

Обучение и воспитание с применением игр трудно назвать инновационным подходом к воспитанию и обучению. Об игровом обучении говорил ещё К.Д. Ушинский.

Интеллектуальные игры востребованы подростками, поскольку они удовлетворяют их **особые познавательные и социальные потребности:**

- потребность в общении;
- потребность в проявлении самостоятельности;
- потребность в самореализации;
- потребность в творчестве;
- потребность в разностороннем развитии;
- потребность в отдыхе;
- потребность в самоутверждении,
- в успехе, а так же связанном с успехом удовольствии.

Через игру ребята осваивают непростую науку общения, учатся слушать и слышать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения, терпимо относиться к чужому мнению.

В нашей школе №11 существовал школьный интеллектуальный клуб в 2000 годы, когда я была зам. директора по ВР. Здесь занимались талантливые и увлеченные ребята, которые умели и, главное, любили мыслить, готовы сообща искать и находить эффективные способы решения различных задач. Ежегодно в клубе проходили серии игр среди школьных команд, и даже играла учительская команда. В юбилейный 2005 года прошел турнир среди 18 команд – выпускников школы. К сожалению, после моего ухода, этот вид деятельности в школе угас. К 15 летию школьного интеллектуального движения и юбилею школы, мне бы хотелось возродить эту замечательную традицию.

Данный проект следует рассматривать как возрождение школьной традиции и форму работы с одарёнными детьми и талантливой молодёжью во внеурочное время.

Цель: возрождение традиции «школьные интеллектуальные игры»

Задачи интеллектуальных игр:

1. сформировать у учащихся устойчивых навыков игрового взаимодействия, умения работать со справочной и познавательной литературой;
2. разработать положение о школьных интеллектуальных играх,
3. создать банк интеллектуально – игровых программ, заданий, ресурсов;
4. развивать интеллектуальные способности наших школьников в системе внеклассной деятельности;
5. продолжать формирование у учеников гражданского самосознания, уважения к истории большой и малой Родины, пропаганда здорового образа жизни и т.д. через проведение тематических игр.

Участники проекта: интеллектуальные команды 7-11 классов.

Регулярность проведения игр- 1-2 раза в четверть.

После двухлетнего существования марафон претерпел изменения. В 2018-2019 учебном году проведение школьного интеллектуального марафона осуществляется в рамках социального проекта учащихся 10А класса Васильевой Д., Жилиной М. и Фаезовой А. Совместно с инициативной группой разработан новый формат игр.

План реализации проекта:

номер	мероприятия	сроки
1.	Подготовка идеи проекта	март 2015
2.	Сбор и обработка необходимой информации	март 2015
3.	Защита проекта на НМС школы.	март 2015
4.	Разработка и утверждение положения об интеллектуальном марафоне.	Сентябрь 2016
5.	Рекламная компания «Скоро, скоро, скоро... «интеллектуальные игры».	Сентябрь 2016
6.	Поиск заданий для своей игры в интернете.	Сентябрь 2016
7.	Формирование банка заданий по игре «Своя игра».	Сентябрь 2016
8.	1 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «СВОЯ ИГРА».	Сентябрь 2016
9.	Подведение итогов игры, Анализ первого мероприятия.	Октябрь 2016
10.	Подготовка заданий к игре «Что? Где? Когда?».	Ноябрь 2016
11.	2 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «ЧГК».	Декабрь 2016
12.	Подведение промежуточных итогов на новогодней линейке. Награждение победителей и призеров.	Декабрь 2016
13.	Участие в городском интеллектуальном марафоне «Зимняя сказка»	декабрь 106-январь 2017
14.	Формирование банка заданий по игре «Десятка»	январь 2017
15.	3 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Десятка».	Январь 2017
16.	Подготовка интеллектуальной игры «Пентагон»	Февраль 2017
17.	4 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Пентагон».	Март 2017
18.	Подведение итогов через школьную радиопередачу.	Март 2017
19.	Сбор заданий по естественно - научным предметам для проведения игры «Что? Где? Когда?», по технологии чеширского кота, посвящённой Дню Земли.	Апрель 2017
20.	5 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», по технологии чеширского кота.	21 апреля 2017
21.	Подведение итогов школьного интеллектуального марафона. Награждение команд.	Апрель 2017

22.	Формирование банка заданий по игре «Своя игра».	Сентябрь 2017
23.	1 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «СВОЯ ИГРА».	Сентябрь 2017
24.	Подведение итогов игры, Анализ первого мероприятия.	Октябрь 2017
25.	Подготовка заданий к игре «Что? Где? Когда?».	Ноябрь 2017
26.	2 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «ЧГК».	Ноябрь 2017
27.	Формирование банка заданий по игре «Десятка»	декабрь 2017
28.	Новогодняя игра «Десятка»	декабрь 2017
29.	Подведение промежуточных итогов на новогодней линейке. Награждение победителей и призеров.	Декабрь 2017
30.	3 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Кубик- Рубик».	Январь 2018
31.	Подведение итогов через школьную радиопередачу.	январь 2018
32.	Подготовка интеллектуальной игры «Пентагон».	Февраль 2018
33.	4 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Пентагон».	Март 2018
34.	Подведение промежуточных итогов	март 2018
35.	Сбор заданий по естественно- научным предметам для проведения игры «Своя игра»», посвящённой Дню Земли.	Апрель 2018
36.	5 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Своя игра» в рамках Школьного Арбата.	22 апреля 2018
37.	Подведение итогов школьного интеллектуального марафона. Награждение команд.	Май 2018
38.	Мозговой штурм «Новый формат школьного интеллектуального марафона»	июнь 2018
39.	Формирование проектной группы учащихся 10 класса: Жилина М., Васильева Д., Фаезова А.	июнь 2018
40.	Формирование банка заданий по игре «Перевертыши».	сентябрь 2018
41.	1 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Перевертыши».	сентябрь 2018
42.	Формирование банка заданий по игре «Своя игра».	октябрь 2018
43.	2 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «СВОЯ ИГРА».	ноябрь 2018

44.	Формирование банка заданий по игре «Где логика?».	январь 2019
45.	3 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Где логика?».	январь 2019
46.	Формирование банка заданий по игре «Мозгобойня».	февраль 2019
47.	4 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Мозгобойня».	март 2019
48.	Участие в муниципальном конкурсе проектов	апрель 2019
49.	Формирование банка заданий по игре «Битва Умов».	апрель 2019
50.	5 этап школьного интеллектуального марафона Интеллектуальная игра «Битва Умов».	апрель 2019
51.	Участие в краевом конкурсе проектов	май 2019
52.	Подведение итогов школьного интеллектуального марафона. Награждение команд.	май 2019

Риски:	Пути выхода
Команды не сформируются и не явятся на игры	Проводить качественную подготовительную работу, проходить накануне по классам и напоминать ребятам и классным руководителям
Задания будут «неподъемные» или «гробы» (сложные вопросы в интеллектуальном движении, если на них нет правильного ответа называют «гроб»)	Четко прочитывать вопросы, делать некоторые подсказки, выбирать вопросы полегче.
отмена занятий по причине низкой температуры воздуха или карантин.	пропустить этап или перенести на другое свободное время в зависимости от нагрузки школы.
Будут в эти дни другие школьные мероприятия	Согласовывать план мероприятий с зам. директора по ВР Зарубиной Н.В., О переносе сообщать персонально классам.