Визитная карточка проекта

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО | Гасман Алена Михайловна |
| Полное наименование организации | муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Кулундинская средняя общеобразовательная школа №3» Кулундинского района Алтайского края |
| Название номинации Конкурса | Общеобразовательная организация с численностью обучающихся более 401 человека |
| Название проекта, выдвигающегося на Конкурс | ИБЦ – площадка интеллектуального развития |
| Краткое описание проекта | БИЦ школы сегодня является важнейшим информационным и культурно - образовательным центром, в котором специальным образом организованы условия, способствующие формированию информационной культуры учащихся, повышению профессиональной квалификации учителей с помощью средств новых информационных технологии, стали актуальны разные формы организации познавательной, коммуникативной и творческой деятельности участников образовательного процесса, создание собственных средств информации.  В условиях невысокой мотивации детей к участию в интеллектуальных мероприятиях, НПК, низкой результативности участия в проектной деятельности, снижению интереса к чтению, становится актуальным создание особого развивающего пространства и форм для интеллектуального развития учащихся, их повышению уровня информационной грамотности.  Игра – одно из важных средств умственного и нравственного воспитания детей. Использование игровых технологий в работе библиотеки дает возможность сделать общение интересным и позитивным, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального общения.  В практике работы библиотеки игровая форма стала одной из наиболее распространенных способов организации интеллектуального досуга пользователей. Наряду с получением удовольствия от самой игры дети получают удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения собственного кругозора.  Таким образом возникла идея организации интеллектуально-игровой зоны в библиотеке. Библиотека выступает как организатор интеллектуально-игровой деятельности учащихся, основу которой составляет Игротека.  Игротека – это организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, интерактивных игр, квестов.  Проект направлен на использование игровых технологий позволяющий внедрить инновации в традиционную деятельность ИБЦ. Объектом инноваций являются как настольно печатные игры, так виртуальные игры-викторины, квесты и т.д. созданные учащимися как продукт, в ходе реализации различных проектов.  Кроме настольно-печатных игр практикуем использование интерактивных игр, которые создаем совместно с ребятами с помощью сервисов Web 2:0, основная идея которых, проверить и закрепить свои знания в игровой форме, таким образом в ИБЦ функционирует лаборатория интерактивных игр.  В лаборатории интерактивных игр на основе литературных произведений создаем интерактивные игры, викторины, квесты, ребусы, которые в дальнейшем используем, как продукт досуговой деятельности.  Игровые технологии в работе ИБЦ дают возможность не только сделать общение интересным и позитивным, но и представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального роста.  В рамках реализации проекта действуют клубы для учащихся начальной и основной школы, ведущей идеей которых является формирование мотивации к саморазвитию учащихся посредствам интеллектуальной деятельности, расширению кругозора, повышению общего уровня эрудиции, достижению успеха.  Игра – прекрасное средство развития. Поэтому в нашей школе стало неотъемлемой частью проведение «интеллектуальных состязаний». Они дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют не маловажное значение. Причём в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов игры позволяют превратить серьёзную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки. Здесь дети получают удовольствие от побед, от своего умения показать запас знаний, быть находчивым. |
| Цель и задачи проекта | **Цель:** создание условий на базе информационно-библиотечного центра, обеспечивающих интеллектуальное развитие участников образовательного процесса через интеллектуальные игры.  **Задачи:**  1. Увеличить количество учащихся, регулярно посещающих информационно-библиотечный центр через расширение диапазона библиотечных услуг – создание интеллектуально-игровой зоны.  2. Сформировать коллекцию предметных настольно-печатных и интерактивных игр.  3. Организовать интеллектуально-игровую зону в библиотеке через развитие интеллектуальных клубов для учащихся, реализацию наставничества по модели «ученик – ученик» и проведение интеллектуально-игровых состязаний.  4. Вовлечь большее количество учеников школы в участие интеллектуальных конкурсов, проектов. |
| Механизм реализации проекта | Проект реализуется по следующим направлениям:   1. **Организация и проведение интеллектуальных игр**.   На занятиях клубов «Интеллект» и «Интеллектуал» учащиеся играют в игры, соревнуются, знакомятся с классификацией игр, правилами создания и проведения, подборкой и составлением заданий, формами, методами и средствами решения различных интеллектуальных задач и т.п. Учатся разгадывать ребусы, головоломки, кроссворды, анаграммы и задачи.  С целью привлечения внимания детей к интеллектуальным играм проводим интеллектуальные соревнования, батл, мозговой штурм, квест. Где ребята проявляют свою эрудицию, пополняют словарный запас, развивают логическое мышление.  Для проведения соревнований нами была разработана и ежегодно проводится массовая игра для учащихся школы «IQ батл», инструкторами которой являются участники клубов «Интеллект» и «Интеллектуал». Прежде чем стать инструктором одной из станций, дети много готовятся, подбирают варианты заданий, сами прорешивают их, обсуждают и доказывают правильный вариант ответа.   1. **Игротека.**   В нашей библиотеке имеются коллекция интересных современных предметных настольно-печатных игр, репертуар которых пополняется.  С правилами новой настольной игры сначала знакомимся сами, а затем работая по модели наставничества «учитель» - «ученик» обучаем игровым технологиям самых активных ребят. Проигрываем вместе в узком кругу. Далее работаем по модели наставничества «ученик» - «ученик» привлекаем новых игроков-интеллектуалов. Ученики-наставники на переменах, после уроков, на классных часах знакомят школьников с настольными играми и обучают игровым технологиям. Кроме того, ученики-наставники организуют игровые соревнования, за основу берут задания настольно-печатных игр.  Самые популярные такие игры как «Ответь за 5 секунд», «Битва слов», «Кортекс», «Шарады», «Морской бой», «Шашки», «Шахматы», «Доббль», «Скоростные колпачки», CONEKTOP «Россия», головоломки и ребусы. Кроме этих игр есть еще Игры-ходилки «Вся Россия», «Чемпионы знаний», «Ваши любимые сказки», «История Барнаула», лото.  Есть игры, которые требует для игры больше времени чем перемена, поэтому в них чаще всего играют в свободное от уроков время.  Проведенные соревнования повышают интерес у ребят к интеллектуальным настольным играм, стало больше детей приходить на переменах и в свободное от учебы время, чтобы посоревноваться друг с другом.   1. **Лаборатория интерактивных игр «ИгроСтарт».**   Кроме настольно-печатных игр мы практикуем использование интерактивных игр, которые создаем сами с помощью современных сервисов Web2.0, таких как:  Google Диск создание викторин,  LearningApps.org – позволяет создавать интерактивные задания разных форм на заданную тему, основная идея которых, проверить и закрепить свои знания в игровой форме,  Но прежде, чем играть на определенную тему дети знакомятся с информацией как на библиотечных занятиях, так и предложенной в интерактивном плакате, созданный с помощью специальных сервисов. Интерактивные плакаты помогают интересно представить необходимую тему, а затем уже проверить полученные знания в игровой форме. Играть можно как в очной форме, так и дистанционно.  ThingLink – платформа на которой собраны задания для игры «IQ-батл»  Geniale – с помощью данного сервиса созданы квест-игры, информационные плакаты.  Canva, Emaze – создание информационных плакатов.  Совершенствуя данный опыт необходима, реализация следующего этапа, способствующего развитию потребности в чтении и интеллектуальном развитии участников образовательного процесса т.е. привлечение родителей к участию в интеллектуальных играх. |
| Эффективность реализации проекта (описание фактических результатов) (не более 1 стр. формат А4) | 1. Увеличилось количество постоянных пользователей ИБЦ 20%, с момента организации интеллектуально-игровой зоны, Игротеки. А это значит, что общение детей в ходе игры проходит интересно и позитивно, наблюдается положительная динамика развития коммуникативных умений.  Привлекая учащихся в ИБЦ игровыми формами и технологиями, учащиеся обращают внимание на выставки и информационные стенды, оформленные к знаменательным датам и событиям, что способствует развитию познавательной деятельности.  2. В информационно-библиотечном центре появилась коллекция настольных интеллектуальных игр, которая насчитывает 24 комплекта и более 20 интерактивных игр, викторин.  В рамках работы лаборатории интерактивных игр «ИгроСтарт» совместно с участниками клубов «Интеллектуал» и «Интеллект» разрабатываем и проводим квест-игры.  Квест-игра «Путь к успеху» для участников фестиваля «Культурный марафон», ЦНК «Радуга»  Квест-игра «Мир финансов» на региональном уровне.  Библио-квест "Литературный экспресс" среди учащихся школы.  Квест – игра «Путешествие по сказкам братьев Гримм»,  Интерактивная квест-игра «Новогодний переполох»  Квест-игра «Вместе с книгой в новый год»  Интерактивный квест «Рождество»  Интерактивная игра по книге Э.Успенского «Вниз по волшебной реке», к Дню космонавтики «К звездам на встречу».  Игры-викторины по творчеству К.Чуковского, В.Бианки, Н.Носова, В.Драгунского.  Викторина «Культурное наследие народов России» для участников районного конкурса «Мы разные, но мы едины».  Разработана и ежегодно проходит игра «IQ-батл» согласно Положения, на основе настольных игр, для учащихся школы.  В летний период «IQ-батл» по теме финансовой грамотности; «IQ-батл» для участников фестиваля «Культурный марафон» из 8 Центров Немецкой культуры Славгородского округа.  На основе очной игры разработана и проведена краевая сетевая интеллектуальная игра «IQ-батл», в которой приняли участие учащиеся 5-6 классов из 40 общеобразовательных организаций Алтайского края. Игра получила множество положительных отзывов. Ход проведения и результаты игры публиковались на сайтах школы, АИРО, Министерство образования науки Алтайского края, а также в соответствующих аккаунтах Инстаграм. Информационные партнеры игры — АИРО.  3. Действует клуб наставников по модели «ученик – ученик», в который вовлечены 6 учащихся-волонтеров для вовлечения ребят в интеллектуальное игровое времяпровождение, обучения игровым технологиям, проведение интеллектуально-игровых состязаний.  4. Увеличилось количество социальных партнеров (организаций), участвующих в организации и проведении интеллектуальных игр:  2018 год – Кулундинская детская библиотека  2021- Центр немецкой культуры «Радуга»  5. Увеличилось количество желающих принять участие в  интеллектуальных конкурсах, проектах различного уровня в которых они занимают призовые места.  2020 - 2 место в Х сезоне историко-литературной игры в формате квеста «Алтай-пространство исследования» по теме «Алтай на карте мира в один клик»  2021 - Лауреат краевого проекта-конкурса «Тайны вселенной» в категории «Исследователи», 6-7 класса  2021 - 2 место в краевом конкурсе ВУНДЕРКИНД, номинация «Мы вместе»  2021 - Лауреат III степени открытого городского конкурса «Вместе с книгой в Новый год!»  2022 - 2 место краевой образовательный проект «От чистого истока» в номинации «Родники народные»  2023 - участники сетевого проекта «Маяк для многих поколений»  Имеющийся опыт позволяет утверждать, что использование творческих, игровых форм для расширения читательской аудитории и внедрения новых активных форм работы с детьми стала реальностью для библиотеки. Эффективность применения на практике игровых методов и технологий, позволяет сформировать навыки креативного мышления, формирование функциональной грамотности, расширению ассортимента библиотечных услуг, представить библиотечное пространство в качестве площадки активного интеллектуального развития. |