**Программа инновационной деятельности**

*Создание и внедрение инновационной технологии в МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики «Площадка интеллектуальных игр» (посредством интеллектуальных игр типа «Брейн - ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра?»)*

1. **Цель:** разработка и внедрение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Площадка интеллектуальных игр», содержание которой направлено на создание условий успешного формирования личности, стремящейся к саморазвитию, развитию интеллектуальных способностей и формированию у детей среднего и старшего школьного возраста познавательных потребностей.
2. **Задачи:**
* создать условия для ознакомления и освоения педагогами МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики современных интеллектуальных игр и определить систему работы по их внедрению в совместную образовательную деятельность с детьми среднего и старшего возраста;
* получение новых знаний, помощь раскрыть свои способности: умение работать в команде, быстро думать, правильно выражать свои мысли;
* формирование у детей среднего и старшего школьного возраста познавательных потребностей;
* создание образовательной среды по интеллектуальному развитию воспитанников;
* разнообразить формы и средства популяризации интеллектуальных игр в сотрудничестве с семьями воспитанников;
* обеспечить методическое сопровождение использования интеллектуальных игр в МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики, трансляцию и тиражирование инновационного опыта;
* участия в конкурсах и играх муниципального, регионального, всероссийского и областного уровней.
1. **Новизна, актуальность:**

 Интеллектуальные игры игр типа «Брейн - ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра?*»* – не просто развлекательная организация досуга учащихся, а способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Она предшествует научному предвидению, формирует социальную компетентность в освоении знаний, потребность в обучении в течение всей жизни.

Обществу особо необходимы люди, имеющие высокий общеобразовательный и профессиональный уровень подготовки, способные к решению сложных социальных, экономических, политических, научно-технических вопросов. Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется у школьников в учебной деятельности.

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. Обучение должно быть направлено на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

Это можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает стремление самим сделать нужные вещи. Одна из тенденций развития игры - все большая связь ее с обучением. Задача педагога – поддержать это стремление ребенка к самостоятельному стремлению учиться и помочь ему в этом.

Особое значение имеет командная игра. В игре развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Использование интеллектуальных игр способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению школьников.

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Интеллектуальные игры имеют особое значение для учащихся среднего и старшего школьного возраста в формировании широких познавательных мотивов – интереса к добыванию знаний.

1. **Практическая значимость:**

Практическая значимость создания «Площадки интеллектуальных игр» (посредством интеллектуальных игр типа «Брейн - ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра?») состоит в формировании устойчивого интереса к предметам и развитии интеллектуальных способностей учащихся через реализацию игровой деятельности.

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

- В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

- Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на занятии и усиливает желание изучать науки.

- В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.

- В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

1. **Основные этапы работы:**

**1 этап – подготовительный (2018 уч.г.)**

* Изучение и анализ литературных источников и специализированной литературы по теме инновационной деятельности;
* Изучение опыта практической работы по инновации;
* Просмотр видео по интеллектуальным играм;
* Определение цели и задач инновационной воспитательной технологии;
* Ознакомление педагогического коллектива с идеей инновационной работы;
* Разработка инновационной технологии «Площадка интеллектуальных игр».

**2 этап – практический (2018-2021 уч.г.)**

* Внедрение инновационной технологии «Площадка интеллектуальных игр»
* Проведение интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» в объединении «Начальное программирование»;
* Проведение интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» среди воспитанников, родителей воспитанников педагогов МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики;
* На базе «Техно-класса» разработать и создать мобильную систему для проведения игры «Брейн-ринг»;
* Проведение интеллектуальных игр «Брейн - ринг» среди воспитанников, родителей воспитанников педагогов МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики;
* На базе объединения «Начальное программирование» разработка и написание программы для проведения интеллектуальной игры – «Своя игра»;
* На базе «Техно-класса» разработать и создать мобильную систему для проведения игры «Своя игра»;
* Проведение интеллектуальных игр «Своя игра» среди воспитанников, родителей воспитанников педагогов МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики;
* Участие в районных интеллектуальных играх;
* Участие в областных интеллектуальных играх;
* Участие во всероссийских интеллектуальных играх;
* Подготовка и организация интеллектуальных игр районного уровня.

**3 этап – аналитический (2021 уч.г.)**

* Подготовка и проведение показательных интеллектуальных игр воспитанниками МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики;
* Подведение итогов и подготовка отчетной документации по результатам внедренной инновации;
* Создание презентации «Интеллектуальные игры в ЦТиВ – история продолжительностью 4 года».
1. **Длительность (сроки реализации):** сентябрь 2018г.- май 2021г.
2. **Содержание качественного результата:**

Внедрение в образовательные процессы МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики проведение интеллектуальных игр типа «Брейн - ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра?» и др. Формирования личности, стремящейся к саморазвитию, развитию интеллектуальных способностей. Формированию у детей среднего и старшего школьного возраста познавательных потребностей.

1. **Форма отслеживания результативности.**

Качественные и количественные показатели участия в конкурсах и играх муниципального, регионального, всероссийского и областного уровней.

1. **Форма предоставления результатов:**
* Подготовка выступления на научно-практической конференции МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики;
* Подготовка и проведение показательных интеллектуальных игр в МБОУ ДО «ЦТиВ» пгт.Ноглики.