

МОУ «Лицей №11 им. Т.И. Александровой г. Йошкар-Олы»

(полное наименование организации, осуществляющей образовательную деятельность, и иной действующей в сфере образования организации (далее - образовательная организация))

**ЗАЯВКА**  
**на признание образовательной организации региональной**  
**инновационной площадкой**

на 2021-2026 годы

(указывается период реализации инновационного проекта (программы))

**Организация внеурочной деятельности с одаренными и способными**  
**ШКОЛЬНИКАМИ**

(наименование направления инновационной деятельности в сфере образования)<sup>1</sup>

*пилотная площадка*

(заявляемый вид региональной инновационной площадки)<sup>2</sup>

**Региональный центр интеллектуальных игр как механизм**  
**формирования эффективной системы выявления и развития**  
**способностей и талантов детей и молодежи в условиях сетевого**  
**взаимодействия образовательных организаций**

(наименование инновационного проекта (программы))

Регистрационный номер №: \_\_\_\_\_

Дата регистрации заявки: \_\_\_\_\_

(заполняется проектно-аналитическим  
отделом Министерства образования  
и науки Республики Марий Эл)

<sup>1</sup> Указывается в соответствии с Перечнем основных направлений инновационной деятельности в сфере образования в Республике Марий Эл.

<sup>2</sup> Указывается в соответствии с пунктом 7 порядка признания организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и иных действующих в сфере образования организаций, а также их объединений региональными инновационными площадками в Республике Марий Эл.

## 1. Общая информация об образовательной организации

Наименование организации (по уставу)	Муниципальное общеобразовательное учреждение "Лицей №11 им. Т.И.Александровой г. Йошкар-Олы"
Фактический адрес	424000 Российская Федерация, Республика Марий Эл, г. Йошкар-Ола, ул. Комсомольская, 157
Ф.И.О. руководителя образовательной организации	Андреева Людмила Александровна
Ф.И.О. научного консультанта	Кандидат философских наук, доцент кафедры философии ФГБОУ ВО «ПГТУ» Анна Владимировна Артамонова
Контактное лицо по вопросам представления заявки	Лобанов Денис Алексеевич
Контактный телефон (рабочий, домашний, сотовый)	42-15-92 +79278711069
Телефон/факс образовательной организации	
E-mail:	
Реквизиты решения органа местного самоуправления, осуществляющего управление в сфере образования, о согласии на реализацию образовательной организацией инновационного проекта (программы) в статусе региональной инновационной площадки <sup>1</sup>	Ходатайство от 02.12.2020 №4467 Управления образования администрации городского округа «Город Йошкар-Ола» о присвоении МОУ «Лицей №11 г.Йошкар-Олы» статуса региональной инновационной площадки на 2021-2026 годы.

Руководитель образовательной организации \_\_\_\_\_ Андреева Л.А.  
(подпись)

<sup>11</sup> Заполняется только муниципальными образовательными организациями. Под решением органа местного самоуправления, осуществляющего управление в сфере образования, о согласии на реализацию организацией инновационного проекта (программы) в статусе региональной инновационной площадки понимается официальное письменное уведомление в адрес Научно-методического совета Министерства образования и науки Республики Марий Эл.

## 2. Краткое описание инновационного проекта (программы)

Направление инновационной деятельности в сфере образования	Организация внеурочной деятельности с одаренными и способными школьниками
Наименование инновационного проекта (программы)	«Образовательный центр интеллектуальных игр» как механизм формирования эффективной системы выявления и развития способностей и талантов детей и молодежи в условиях сетевого взаимодействия образовательных организаций
Основная идея (идеи) инновационного проекта (программы) <sup>1</sup>	<p>В МОУ «Лицей №11 им. Т.И.Александровой г. Йошкар-Олы» сложились условия для выявления и развития интеллектуальных способностей детей. Накоплен значительный опыт: в 2018 году на базе лицея был создан клуб интеллектуальных игр. Для каждого уровня школьного образования разработаны программы внеурочной деятельности по направлению «Интеллектуальные игры». Ежегодно проводятся внутрилицейские турниры для 4-11 классов по таким интеллектуальным играм, как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», квиз-турниры.</p> <p>В 2019, в 2020 году команда лицея дважды становилась чемпионом республики по интеллектуально-развивающей игре «Что? Где? Когда?», проводившейся в рамках Интеллектуальной олимпиады Приволжского федерального округа.</p> <p>Создание Центра позволит осуществить сетевое взаимодействие с образовательными организациями общего и профессионального образования на</p>

<sup>1</sup> Для присвоения статуса исследовательской площадки образовательной организацией дополнительно указывается гипотеза эксперимента, объект и предмет экспериментирования, научная новизна.

	<p>региональном, межрегиональном и российском уровнях.</p> <p>Создание «Образовательного центра интеллектуальных игр» (далее «Центр») предусматривает творческие занятия и интеллектуальные практики с обучающимися 4-11 классов. Не только лица, но и других образовательных организаций основного, среднего и высшего профессионального образования.</p> <p>Совместно с педагогами школьники смогут научиться командной работе, получить исследовательские навыки, реализовывать индивидуальные проекты, а также попробовать себя в интеллектуальных играх муниципального, республиканского и даже всероссийского уровня.</p> <p>В качестве партнера проекта выступает ФГБОУ ВО «Поволжский государственный технологический университет».</p> <p>Для реализации проекта имеется обширная ресурсная база и штат высококвалифицированных преподавателей. С 2006 года 20 педагогов лицея стали победителями конкурса ПНПО. Успешно участвуют учителя лицея во всероссийском конкурсе «Учитель года». Пять педагогов стали участниками заключительного этапа конкурса, они отмечены знаком «Золотой пеликан». 3 педагога стали лауреатами муниципального и республиканского этапа конкурса.</p> <p>Планируется создание проектных рабочих групп, руководить работой которых будут ведущие педагоги лицея:</p> <p>Сафарханова Е.Н., учитель русского языка и литературы, абсолютный победитель Всероссийского конкурса «Мастер-класс по русскому языку»,</p>
--	---

	<p>победитель республиканского этапа конкурса «Учитель года»;</p> <p>Халтурина Е.А., учитель истории и обществознания, победитель республиканского этапа конкурса «Учитель года»;</p> <p>Пахмутова Т.А., учитель математики, победитель республиканского этапа конкурса «Учитель года»;</p> <p>Иванова С.В., учитель информатики, финалист всероссийского конкурса «Учитель года»;</p> <p>Гришин М.Ю., учитель физики, призер всероссийского конкурса «Педагогический дебют»;</p> <p>Волкова Н.И., педагог-психолог, победитель республиканского конкурса «Психолог года»;</p> <p>Царегородцева Я.В., учитель географии, абсолютный победитель Всероссийского конкурса «Лучший учитель географии» в 2020г.</p> <p><b>МОДЕЛИ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Реализация программ дополнительного образования.</li> <li>– Реализация программ внеурочной деятельности в рамках сетевого взаимодействия с др. (сетевое взаимодействие).</li> <li>– Выполнение обучающимися индивидуальных и групповых проектов.</li> <li>– Организация и проведение тематических сессий для талантливых и одаренных детей во время каникул.</li> <li>– Реализация программ дополнительного профессионального образования для педагогов (стажировочная площадка)</li> </ul>
Современное состояние исследований и разработок по	Работу инновационной площадки планируется осуществлять в соответствии

данному инновационному проекту (программе)

с современными достижениями науки и опытом наших предшественников.

Методологическую основу изучения игровой деятельности заложили Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин, Й.Хёйзинга, М.М.Бахтин, Г.П.Щедровицкий и другие.

Согласно психологическому подходу Л.С.Выготского, игра позволяет ребенку адаптироваться в мире взрослых, понять, как вести себя в разнообразных ситуациях. В частности, в статье «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» (Вопросы психологии № 6 1966. Стр. 62 – 68), он указывал, что игра является важным условием формирования личности ребенка, поскольку позволяет в «воображаемой иллюзорной обстановке реализовать нереализуемые желания», испытать те эмоции, которые он не может испытать в реальной жизни, а значит получить недостижимый в иных условиях опыт.

Д.Б. Эльконин, в своей книге «Психология игры» (1978) писал, что разнообразие игр, в которые дети играют, связано с тем, что «деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны».

Культурологический подход обосновывает идею того, что игра является частью общественного бытия.

Й.Хёйзинга в «Homo ludens» («Человек играющий», 1938) обосновывал идею, что игра является основой культуры. Он утверждал, что игра с одной стороны развлекает, с другой стороны обучает, дисциплинирует, способствует разрядке и рефлексии.

М.М. Бахтин в своих работах рассматривает игру, как альтернативу официального, закрепленного порядка. Через игру люди создают альтернативу

реальности, она является основой творчества, основой осмысления реальности, главным условием прогресса.

Г.П.Щедровицкий в статье «Методологические замечания к педагогическому исследованию игры» (1966) и других работах, предложил систему организации игры, при которой её непосредственные участники овладевают навыками деятельности и самообучения, моделируют жизненные ситуации.

Вопросы, связанные с темой инновационной площадки, раскрывают в своих работах доктора и кандидаты наук: С.А.Шмаков, Е.А.Ямбург, В.К.Зарецкий, Б.Р.Мандель и другие.

С.А. Шмаков в монографии «Игры учащихся - феномен культуры» (1994) показывает игру, как «стратегически тонко организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию». Автор стал первым, кто дал классификацию интеллектуальных игр и заданий, которые можно использовать в этих играх.

Ямбург Е.А. в книге «Искусство просвещать. Практическая культурология для педагогов и родителей» (2020) указывает на использование игр в образовательном процессе. Во-первых, игра позволяет ученикам сохранять «пространство внутренней свободы», что создаёт основу развития и стремления к познанию. Во-вторых, доставляет удовольствие, что способствует лучшему восприятию школьниками неигрового учебного пространства.

Консультант создателей телевизионного клуба «Что? Где? Когда» Зарецкий В.К. в своей работе «Если ситуация кажется неразрешимой...» (1991) и последующих статьях разработал

	<p>систему составления и решения творческих заданий в индивидуальной и групповой работе, модель решения этих задач в групповой деятельности с распределением ролей в группе. Кроме того, автор предложил способы выявления и развития навыков решения задач у школьников.</p> <p>Крупнейшим специалистом по теме интеллектуальных игр является Б.Р. Мандель. В своих многочисленных статьях и учебном пособии «Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся» (2017) автор раскрывает особенности интеллектуальных игр, приемлемых для школьников и студентов, раскрывает основные функции игры и как эти функции наилучшим образом реализовывать в процессе игровой деятельности. Автор разработал ряд программ, которые можно использовать в работе с учениками.</p> <p>Авторские программы курсов внеурочной деятельности по интеллектуальным играм разрабатывали так же игроки телевизионного клуба «Что? Где? Когда?»: Борис Бурда в книге «Интеллектуальные игры: для знатоков и не только» (2009) и Борис Левин в книге «Что? Где? Когда?». Энциклопедия головоломок» (1999, 2010).</p>
<p>Обоснование значимости реализации инновационного проекта (программы) для развития системы образования в Республике Марий Эл</p>	<p>Создание системы сетевого взаимодействия школьников, студентов различных образовательных организаций региона будет способствовать выявлению, поддержке, развитию способных и талантливых детей и молодежи, самоопределению и профессиональной ориентации обучающихся. Такая работа обеспечит обновление содержания образования, что будет соответствовать целям,</p>

	<p>поставленным перед системой образования в национальном проекте «Образование».</p> <p>Открытие «Центра» будет способствовать систематизации и централизации деятельности клубов интеллектуальных игр в республике, позволит повысить конкурентоспособность команд, представляющих наш регион на Интеллектуальных состязаниях различного уровня.</p> <p>Работа площадки будет ориентирована также на учителей школ и преподавателей профессиональных образовательных организаций.</p> <p>Планируется проведение семинаров, вебинаров, курсов повышения квалификации. Это позволит обеспечить профессиональный рост педагогических работников, способствовать реализации федеральных проектов «Учитель будущего» и «Новые возможности для каждого».</p>
<p>Цели и задачи инновационного проекта (программы)</p>	<p><b>Цель проекта:</b> создание образовательной площадки для выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей и молодежи в условиях сетевого взаимодействия образовательных организаций «Центра интеллектуальных игр».</p> <p><b>Задачи проекта:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание «Центра интеллектуальных игр».</li> <li>2. Разработка и внедрение Интернет-платформы для организации тренировок и турниров в онлайн-режиме.</li> <li>3. Формирование единой межпредметной базы вопросов и заданий;</li> <li>4. Организация сетевого взаимодействия с образовательными организациями из регионов с развитой системой проведения интеллектуальных турниров;</li> </ol>

	<p>5. Создание единого пространства школьных клубов интеллектуальных игр, разработка их программы, устава и годового плана работы, доступных для транслирования и использования в образовательных организациях.</p> <p>6. Разработка программ дополнительного образования детей.</p> <p>7. Разработка и реализация программ внеурочной деятельности в условиях сетевого взаимодействия.</p> <p>8. Разработка и выполнение обучающимися индивидуальных проектов.</p> <p>9. Организация и проведение тематических сессий для талантливых и одаренных детей во время каникул.</p> <p>10. Разработка и реализация программ дополнительного профессионального образования для педагогов (стажировочная площадка)</p> <p>11. Проведение мониторинга формирования и развития метапредметной компетентности учащихся на всех этапах реализации проекта</p>
Сроки реализации инновационного проекта (программы)	2021 – 2026 гг.
Объем и источники финансирования реализации инновационного проекта (программы)	Проект реализуется за счет бюджетных и внебюджетных средств.
Основные результаты реализации инновационного проекта (программы)	<p>1. Создание единой базы вопросов и заданий, которые могут использоваться как во внеурочной, так и в учебной деятельности;</p> <p>2. Внедрение универсальной Интернет-платформы для организации тренировок и игр в онлайн-режиме;</p> <p>3. Формирование эффективных</p>

	<p>механизмов сетевого взаимодействия образовательных организаций в вопросах выявления и поддержки способностей и талантов детей и молодежи, а также реализации их интеллектуального потенциала;</p> <p>4. Формирование системы работы клубов в образовательных организациях и повышение конкуренции в интеллектуальных турнирах и олимпиадах;</p> <p>5. Выстраивание системы турниров различных уровней;</p> <p>6. Повышение учебной мотивации учащихся и качества обучения, благодаря освоению и закреплению механизмов рационального продуктивного мышления, навыков групповой деятельности и принципов тайм-менеджмента.</p>
<p>Предложения по распространению и внедрению результатов инновационного проекта (программы)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Информирование о работе инновационной площадки посредством СМИ, сайтов образовательных организаций и т.д.</li> <li>– Организация и проведение семинаров, конференций.</li> <li>– Публикация учебно-методических материалов.</li> <li>– Освоение разработанной Интернет-платформы с доступом образовательных организаций.</li> </ul>
<p>Реквизиты документов, подтверждающих прохождение образовательной организацией предварительной экспертизы (при наличии)</p>	

### **3. Программа реализации инновационного проекта (программы)**

#### **3.1. Исходные теоретические положения.**

Использование игровых технологий и методов в образовательном процессе является привычным, поскольку на уроках и во внеурочной деятельности проводятся разного рода викторины, квесты и ролевые игры. Но современная парадигма образования предполагает, что

школьник должен в равной мере погрузиться в учебный процесс и овладеть фундаментальными знаниями, а также научиться эти знания преобразовывать в полезный для продуктивной деятельности формат. В таком случае требуется новый, отличный от привычных дидактических игр подход, основанный на системности и включенности в процесс всех субъектов образования. В.В.Давыдов выделял в учебной деятельности три компонента: 1) понимание и принятие учебной задачи; 2) выполнение учебных действий по изменению, сравнению и моделированию; 3) отслеживание хода деятельности и её результата. Таким образом, фундаментальные знания, полученные учеником на занятиях должны актуализироваться, применяться и оттачиваться во внеучебной деятельности, но под контролем педагогов. Удобным средством решения описанной выше проблемы могут стать командные интеллектуальные игры.

Под игрой понимается такая деятельность, которая воспроизводит социальные и познавательные процессы, но при этом не имеет конкретного материального (практического) выражения. По своей сути игра является внешней, деятельностной формой мышления, позволяющей отрабатывать приобретенные навыки и знания в комфортной среде, без риска осуждения или чрезмерной критики. Следовательно, игровая деятельность является объективной потребностью человека, а значит требует удовлетворения.

Игре присущи определенные свойства, отличающие её от иных видов деятельности:

1. Очевидная бесцельность;
2. Добровольность;
3. Привлекательность;
4. Свобода от времени;
5. Ослабление самосознания;
6. Потенциал для импровизации;
7. Желание продолжать.

Таким образом, игра доступна каждому участнику образовательного процесса. Она привлекательна незащищенностью на результат и отсутствием очевидного целеполагания, которое страшит многих школьников. Следовательно, игровая деятельность позволяет без лишнего напряжения овладеть универсальными учебными действиями.

Под интеллектуальной игрой в самом общем смысле понимается такой тип игровой деятельности, при которой игроки используют свой интеллект и эрудицию для решения поставленных в процессе игры задач. Кроме того, в игре происходит индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях

ограниченного времени и соревнования. Для внедрения такой игры требуется выполнение двух обязательных условий:

1. Специально подобранные задания (соответствующие условиям и правилам игры);
2. Специально созданная среда, основанная на конкуренции участников в ограниченном временном диапазоне.

Исходя из вышеизложенного, интеллектуальная игра призвана решить три группы задач образования. Во-первых, диагностика развития мышления через решение различных задач, что так же предполагает обучение приемам продуктивного мышления, в том числе связанного с формированием навыка распределения доступного времени. Во-вторых, формирование и развитие навыков поиска, анализа и синтеза информации. И, в-третьих, развитие коммуникативных компетенций, без которых участие в командных играх невозможно.

### **3.2. Этапы и сроки реализации инновационного проекта (программы).**

#### **I. этап (2021-2022 гг.). Подготовительный.**

Основные шаги:

- 1) сбор и анализ информации о исследованиях и опыте реализации принципов игры в системе образования;
- 2) создание нормативно-правовой база деятельности пилотной площадки (разработка и принятие локальных актов и документации);
- 3) заключение соглашения о сотрудничестве с высшими учебными заведениями республики;
- 4) разработка и апробация концепции игровой интернет-площадки.

#### **II. этап (2022-2025 гг. ). Организационно-практический**

Основные шаги:

- 1) разработка годового плана проведения интеллектуальных турниров различных уровней;
- 2) проведение интеллектуальных турниров различных уровней;
- 3) создание единой межпредметной базы вопросов и творческих заданий для проведения игр;
- 4) формирование платформы для сетевого взаимодействия образовательных организаций;
- 5) мониторинг формирования и развития метапредметной компетентности учащихся;
- 6) обучение педагогов и методическое сопровождение организаторов клубов интеллектуальных игр в образовательных организациях.

#### **III. этап (2025-2026 гг.). Рефлексивно-обобщающий.**

Основные шаги:

- 1) обобщение результатов деятельности площадки;

- 2) подготовка и публикация методических рекомендаций для общеобразовательных организаций;
- 3) проведение семинаров, практикумов, круглых столов;
- 4) прогнозирование перспектив развития интеллектуальных игр в регионе.

### **3.3. Содержание и методы реализации инновационного проекта (программы), необходимые условия организации работ.**

Инновационная площадка включает в себя три основных направления деятельности:

- 1) учебно-методическая площадка для разработки, апробации и внедрения в практику работы образовательных организаций интеллектуальных игр для повышения мотивации и развития метапредметных компетентностей учащихся;
- 2) клуб интеллектуальных игр учащихся – самоуправляемое объединение заинтересованных учащихся, задействованных в игровом и тренировочном процессах, связанных с внедрением и развитием движения интеллектуальных игр;
- 3) рабочая группа педагогов-практиков, разрабатывающая предметные и межпредметные творческие задания, а также обеспечивающих методическое и техническое сопровождение проекта.

### **3.4. Прогнозируемые результаты по каждому этапу.**

На первом, подготовительном, этапе будут решены организационные вопросы:

- 1) сбор, анализ и синтез доступной информации по теме и создание дорожных карт;
- 2) отобран доступный инструментарий средств педагогического и психолого-педагогического мониторинга процесса и результатов реализации проекта;
- 3) разработана концепция игровой интернет-площадки;
- 4) создание эффективной системы социального партнёрства.

На втором, организационно-практическом, этапе:

- 1) создание единой межпредметной базы вопросов и творческих заданий;
- 2) создана и внедрена в практику работы игровая интернет-площадка;
- 3) достижение сетевого взаимодействия между образовательными организациями, заинтересованными во внедрении и развитии интеллектуальных игр в образовательный процесс;
- 4) проведение турниров разных уровней.

Третий, рефлексивно-обобщающий, этап:

- 1) разработаны и опубликованы методические рекомендации;
- 2) открыт общий доступ к игровой интернет-площадке и межпредметной базе вопросов для широкого применения материалов педагогами.

### 3.5. Средства контроля и обеспечения достоверности результатов.

Критерий	Показатели	Средства контроля
Положение о "Центре интеллектуальных игр"	Наличие\отсутствие	Приказ об утверждении положения
Положение о клубе интеллектуальных игр	Наличие\отсутствие	Приказ об утверждении положения
Ежегодный план работы клуба интеллектуальных игр	Наличие\отсутствие	Отчет о проведенной за год работе
Разработаны и внедрены средства мониторинга процесса и результатов реализации площадки	Наличие\отсутствие	Перечень инструментов мониторинга, утвержденных приказом
Турниры и иные мероприятия в рамках клуба интеллектуальных игр	Проведено не менее 75% мероприятий	Положения о турнирах, протоколы и информирование о результативности на информационных ресурсах
Создание игровой интернет-площадки	Наличие\отсутствие	Открыт доступ к ресурсам
Создание межпредметной базы вопросов и творческих заданий	Наличие\отсутствие	Создание методических разработок
Проведен цикл республиканских и муниципальных семинаров, практикумов и т.п.	Количество участников мероприятий	Материалы подготовки и проведения цикла мероприятий

### 3.6. Календарный план реализации инновационного проекта (программы) с указанием сроков реализации по этапам и перечня конечной продукции (результатов).

№ п/п	Перечень запланированных мероприятий	Сроки мероприятий	перечень конечных результатов/образовательных продуктов
<b>1 этап подготовительный</b>			
1.	Формирование рабочей группы	март-май 2021 г.	Приказ о создании рабочей группы
2.	Заседания рабочей группы для выработки и	май 2021 г.	Перечень инструментов мониторинга, утвержденных приказом

№ п/п	Перечень запланированных мероприятий	Сроки мероприятий	перечень конечных результатов/образовательных продуктов
	формирования диагностического инструментария		
3.	Внесение изменений в работу клуба интеллектуальных игр	май 2021 г.	Положение о клубе Программа и годовой план работы клуба
4.	Разработка игровой интернет-площадки	Июнь 2021 г.	Интерактивная Интернет-площадка
5.	Проведение турниров по интеллектуальным играм	Март 2021 г. Ноябрь 2021 г.	Положение турнира (по возрастным группам) Протокол турнира
6.	Входной мониторинг учащихся	сентябрь-октябрь 2021 г.	Протокол проведения мониторинга Отчет по результатам мониторинга
7.	Составление методических рекомендаций	Август 2021 г.	Методические рекомендации по технологии проведения интеллектуальных игр Методические рекомендации по технологии составлению творческих игровых заданий
8.	Заседание рабочей группы об итогах первого этапа работы	Март 2022 г.	Протокол заседания Отчет о проведенной работе
<b>2 этап организационно-практический</b>			
1.	Апробация игровой интернет-площадки	Сентябрь 2021 г.	Интерактивная Интернет-площадка
2.	Проведение турниров по интеллектуальным играм с приглашением образовательных организаций различных уровней	Март , Ноябрь 2022г Март , Ноябрь 2023г. Март , Ноябрь 2024г. Март , 2025г.	Положение турнира (по возрастным группам) Протокол турнира
3.	Формирование базы вопросов и творческих заданий	2022-2025 гг.	Единая база вопросов и творческих заданий
4.	Проведение	2022-2025 гг.	Программы и конспекты

№ п/п	Перечень запланированных мероприятий	Сроки мероприятий	перечень конечных результатов/образовательных продуктов
	обучающих занятий с педагогами и учащимися		занятий
5.	Ежегодный мониторинг учащихся	март - апрель 2023 г. март - апрель 2024 г. март - апрель 2025 г.	Протоколы проведения мониторинга Отчет по результатам мониторинга
6.	Заседания рабочей группы по итогам каждого года	апрель 2023 г. апрель 2024 г. апрель 2025 г.	Протоколы заседаний Отчеты о проведенной работе
<b>3 этап рефлексивно-обобщающий</b>			
1.	Обобщение результатов и подведение итогов проекта	октябрь 2024 г.	Семинар для участников программы
2.	Проведение турниров по интеллектуальным играм	Ноябрь 2025 г. Март 2026 г.	Положение турнира (по возрастным группам) Протокол турнира
3.	Представление полученных результатов	Февраль, октябрь 2025г. Февраль 2026 г.	Проведение семинаров, конференций и т.п.
4.	Представление результатов деятельности в научных публикациях	Апрель, декабрь 2025г. Март 2026 г.	Оформление результатов проекта в форме публикаций
5.	Представление результатов деятельности в СМИ	Апрель, декабрь 2025г. Март 2026 г.	Оформление результатов проекта в форме публикаций
6.	Проведение контрольного мониторинга	Февраль 2026 г.	Протоколы проведения мониторинга Отчет по результатам мониторинга
7.	Систематизация накопленного материала	Март 2026 г.	Подготовлен письменный отчет о результатах проведенной работы

### **3.7. Перечень научных и (или) учебно-методических разработок по теме инновационного проекта (программы).**

1) Боровских А.В. Игра – деятельность или мышление? // Педагогика. 2015. – № 7. – С. 50–60.

2) Зарецкий В.К. Если ситуация кажется неразрешимой... – 2-е изд. – М.: Форум, 2019. – 64 с.

3) Ларькин М.Д. Геймификация в современном образовании // Вестник Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Серия: Педагогические и психологические науки. 2019. № 37 (56). С. 133-138.

4) Мандель, Б.Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся. – М., Берлин: Директ-Медиа, 2017. – 316 с.

5) Муштавинская И.В. Путеводитель по ФГОС основного и среднего общего образования: Методическое пособие. – СПб.: КАРО, 2018. – 176 с.

6) Шамаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры. — М. : Новая школа, 1994. – 238 с.

7) Эльконин Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

#### **4. Обоснование возможности реализации инновационного проекта (программы)**

Перечень нормативных правовых актов Российской Федерации и Республики Марий Эл в сфере образования, регламентирующих реализацию программы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ
2. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 22.03.2019 №21н «Об утверждении Порядка формирования и функционирования инновационной инфраструктуры в системе образования».
3. постановление Правительства Республики Марий Эл от 4 декабря 2013 г. № 371 «Об утверждении Порядка признания организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и иных действующих в сфере образования организаций, а также их объединений региональными инновационными площадками в Республике Марий Эл».

#### **5. Финансовое обоснование реализации инновационного проекта (программы)**

Проект реализуется за счет бюджетных и внебюджетных средств.

## **6. Обоснование устойчивости результатов инновационного проекта (программы)**

В процессе реализации инновационной программы появятся:

1) положение, программа и кодекс школьного клуба интеллектуальных игр, а также методические рекомендации по его организации, которые можно будет использовать в других образовательных организациях;

2) программа внеурочной деятельности для учащихся 4-9 классов, направленная на формирование и развитие метапредметной компетентности учащихся средствами интеллектуальных игр;

3) доступные база вопросов и творческих заданий и интернет-платформа, которые можно использовать во внеурочной и урочной деятельности, а также для работы с одаренными и способными учениками;

4) система школьных, муниципальных, региональных и межрегиональных турниров, которые позволят включить в деятельность большее количество школьников.

Предлагаемые меры призваны повысить мотивацию учащихся, формировать системное мышление и повысить качество образования.

---