

П А С П О Р Т

ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИГРОВОГО ПРОЕКТА

«Интеллектуальный лабиринт»



КЛУБ «ЭРУДИТ»

Наименование проекта	Клуб «Эрудит»
Цель проекта	Повышение мотивации к интеллектуальной деятельности, развитие эрудиции, мышления, гражданственности и конкурентоспособности, умения работать в команде, отвлечение школьников от нездорового образа жизни.
Задачи проекта	— проведение занятий и тренировок, тематических интеллектуальных турниров разных направленностей; — организация выездов на интеллектуальные соревнования самого разного уровня; — вовлечение школьников в проектную деятельность; — регулярное внедрение инноваций в интеллектуальные игры.
Предметно-содержательная область	Гуманитарная и естественно-научная сферы знания
Принципы проекта	— непрерывность дополнительного образования, как механизма полноты и целостности образования в целом; — развития индивидуальности каждого школьника в процессе социального самоопределения в системе учебной и внеурочной деятельности; — системность организации учебно-воспитательного процесса; — раскрытие способностей и поддержка одарённости детей.
Целевая аудитория проекта	Учащиеся 5-11 классов
Сроки реализации проекта	2017-2022 учебные годы

<p>Этапы реализации проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> — составление в августе примерного календарного плана работы клуба на предстоящий учебный год; — проведение в начале каждого учебного года установочных интеллектуальных игр с целью привлечения в проект новых участников; — формирование в сентябре-октябре новых команд; — определение в сентябре направлений проектной деятельности; — в течение каждого учебного года проводятся занятия и тренировки (не реже одного раза в неделю); — в соответствии с календарным планом, готовностью участников и положениями соревнований проводятся намеченные мероприятия (участие в олимпиадах, конкурсах, турнирах, конференциях, экскурсионно-исследовательских поездках и т.п.); — в конце каждого учебного года проводится отчётно-игровое собрание клуба.
<p>Ожидаемые конечные результаты проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> — повышение мотивации к интеллектуальной деятельности; — активизация познавательной, интеллектуально-игровой, поисковой и исследовательской деятельности учащихся во время занятий, тренировок и соревнований; — развитие эрудиции, мышления; — развитие навыков самостоятельных исследований, использование приобретённых знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни; — развитие коммуникативных умений, навыков эффективной работы в команде; — развитие гражданственности и конкурентоспособности.
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Бондаренко С.В., учитель истории</p>
<p>Пути реализации проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> — тренировки, интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Брейн-ринг», «Kahoot», «Вышибала», «Пентагон», «Песнегон», «25 кадр», «Алфавит» и др.; — поиск необходимой информации в книгах, электронных ресурсах; — экскурсионно-исследовательские поездки; — написание статей, рефератов, исследовательских работ, участие в администрировании и наполнении ресурсов сети Интернет.

**РЕАЛИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИГРОВОГО ПРОЕКТА
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ»»
ЗА 2017-2018 УЧЕБНЫЙ ГОД**

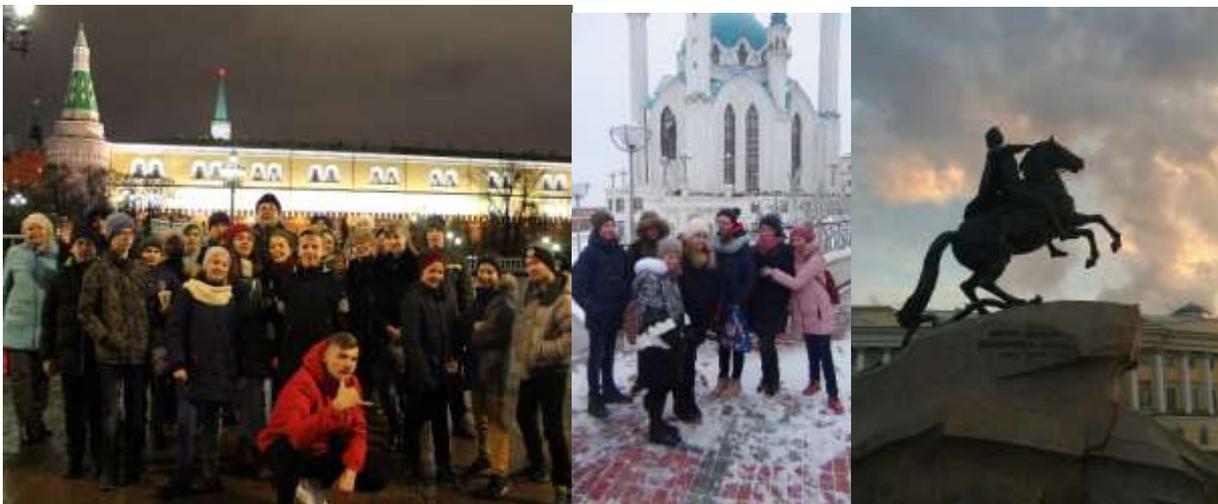
<i>Реализованные мероприятия</i>	<i>Охват, уровень и результат</i>
<p>Тренировки по интеллектуальным играм в течение всего учебного года</p>	<p>47 человек (6-7, 9-11 классы), уровень образовательной организации. Результат: повышение мотивации, активизация интеллектуальной деятельности, интеллектуальное развитие, развитие навыков эффективной командной работы и конкурентоспособности.</p>
<p>Экскурсионные мероприятия: 1) посещение соборов и музеев Московского кремля 14.11.2017 (общая экскурсия по территории кремля, Успенский и Архангельский соборы, Оружейная палата, Алмазный фонд); 2) знакомство с г. Казань 15-17.12.2017 (Казанский кремль, улица Баумана и др.); 3) знакомство с г. Санкт-Петербург и его музеями 27.04-01.05.2018 (Невский проспект, Дворцовая набережная, Сенатская площадь, Эрмитаж, Военно-морской музей, Царское село и др.).</p>	<p>1) 40 человек (6-, 7-, 9-классники, родители и учителя); 2) 13 человек (учащиеся из 7а, 9а, 11а классов и учитель); 3) 5 человек (ученица 11а класса и учитель с семьёй). Уровень образовательной организации. Результат: повышение мотивации к познавательной деятельности, развитие интеллекта, гражданственности и патриотизма.</p>
<p>Участие в олимпиадах и игровых конкурсах: 1) участие в Открытой всероссийской интеллектуальной олимпиаде «Наше наследие» в сентябре-октябре 2017 г.; 2) участие в олимпиаде по Основам православной культуры 2017 г.; 3) участие в Международном игровом конкурсе по истории мировой культуры «Золотое руно» 2018 г.</p>	<p>1) <i>школьный этап:</i> 44 участника (6-, 7-, 9-, 11-классники), из них 2 победителя и 13 призеров в категории «8-11 классы», 7 призеров в категории (5-7 классы); <i>муниципальный этап:</i> 7 участников (9, 11 классы), из них 3 победителя в личном зачёте, 1 победитель в отдельном соревновании, 2 призера в личном зачёте и 2 призера в отдельных соревнованиях; <i>региональный этап:</i> 5 участников (11 класс), из них 1 победитель в личном зачёте, 3 победителя и 1 призер в отдельных соревнованиях. 2) <i>школьный этап:</i> 38 участников (6, 7, 9, 11 классы), из них 10</p>

	<p>призёров (3 в 6-х, 2 в 7-м, 3 в 9-м, 2 в 11-м классах).</p> <p>3) 18 участников, из них 4 (6, 9 классы) – призёры в школьном зачёте, 1 (6 класс) – призёр в муниципальном зачёте, 1 (9 класс) – победитель в региональном зачёте, 3 (7 класс) – победители в общем (международном) зачёте.</p>
<p>Проектная деятельность:</p> <p>1) создание видеоролика «Карл Великий» в сентябре 2017 г.;</p> <p>2) создание видеоролика «Праведный воин Феодор Ушаков» в сентябре 2017 г.;</p> <p>3) создание познавательно-развивающей настольной игры «Мемо. Живопись» в октябре 2017 г.;</p> <p>4) создание видеоролика «История государственных регалий российских царей» в октябре 2017 г.;</p> <p>5) разработка виртуальной экскурсии «Утраченные храмы Серпухова» в ноябре 2017 г.;</p> <p>6) разработка социального проекта «Интеллектуальные соревнования «От рассвета до заката» с августа 2017 г. по февраль 2018 г.;</p> <p>7) исследование на тему «Умы России, родившиеся 19 апреля» в апреле 2018 г.;</p> <p>8) разработка и наполнение электронного ресурса «Основные даты истории России со словарём» в первом полугодии 2018 г.;</p> <p>9) создание и наполнение электронного ресурса «История России в картинках» с мая 2018 г.</p>	<p>1) 1 человек (Короткова Анфиса, 6а), уровень образовательной организации. Результат: видеоролик был показан 6-7 классам и поспособствовал повышению мотивации к изучению истории и участию в проектной деятельности.</p> <p>2) 1 человек (Абрамова Дарья, 9а), уровень образовательной организации.</p> <p>3) 4 человека (Безручёнкова Н., Ездакова А., Некрасова Т., Рейка М., 9 класс), муниципальный уровень. Результат: участие в городском конкурсе «Мой музей», развитие навыков работы с графическими редакторами.</p> <p>4) 1 человек (Приходько Вероника, 7а), муниципальный уровень. Результат: призёр городского этапа конкурса на лучшее знание государственной символики России.</p> <p>5) 1 человек (Кулакова Дарья, 11а), муниципальный уровень. Результат: призёр городского этапа конкурса «Отечество».</p> <p>6) 1 человек (Кулакова Дарья, 11а), муниципальный уровень. Результат: участие в городском этапе всероссийской акции «Я – гражданин России».</p> <p>7) 3 человека (Безручёнкова Н., Сивохина К., Юзупкина А., 9 класс), уровень образовательной</p>

	<p>организации. Результат: участие в конференции гимназистов «Великие умы России и мира».</p> <p>8) 1 человек (Безручёнкова Наталья, 9а), уровень образовательной организации.</p> <p>9) 1 человек (Безручёнкова Наталья, 9а), уровень образовательной организации.</p> <p>Общий результат: развитие эрудиции и навыков проектной деятельности, повышение мотивации к познавательной деятельности.</p>
<p>Интеллектуальные игры:</p> <p>1) Молодёжный кубок мира по «Что? Где? Когда?» с сентября 2017 по март 2018 г. (7 туров);</p> <p>2) XI Открытый турнир г. Пущино по игре «Что? Где? Когда?» среди школьников 14.10.2017 г.;</p> <p>3) Интеллектуальная игра «Девятый вал» в рамках II-го слёта местного отделения Всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «ЮНАРМИЯ» городского округа Серпухов 04.11.2017 г.;</p> <p>4) V Школьный открытый кубок Хамовников по интеллектуальным играм 18-19.11.2017 г.;</p> <p>5) Чемпионат Московской области по игре «Что? Где? Когда?» 25.11.2017 г.;</p> <p>6) Зимний всероссийский фестиваль интеллектуального творчества КНИТУ OPEN 16-17.12.2017 г.;</p> <p>7) Кубок Мэра города Казани по игре «Что? Где? Когда?» 17.12.2017 г.;</p> <p>8) Зимний открытый кубок г. Серпухова по игре «Девятый вал» 04.01.2018 г.;</p> <p>9) Окский марафон по игре «Что? Где? Когда?» 27-28.01.2018 г.;</p> <p>10) Фестиваль интеллектуальных игр среди школьников «Интеллектуальный воронёнок - 2018» 03-04.02.2018 г.;</p> <p>11) VIII асинхронный турнир «Южный</p>	<p>1) 32 человека (6-7, 9, 11 классы), международный уровень. Результат: 7 дипломантов второй степени (7 класс).</p> <p>2) 2 человека (11 класс), региональный уровень. Результат: 2 призёра.</p> <p>3) 4 человека (11 класс), муниципальный уровень. Результат: 4 победителя.</p> <p>4) 2 человека (9, 11 класс), федеральный уровень. Результат: участие.</p> <p>5) 14 человек (7, 9, 11 классы), региональный уровень. Результат: участие.</p> <p>6) 12 человек (7, 9, 11 классы), федеральный уровень. Результат: 7 победителей в «Интеллектуальном лото» и 7 призёров в «Интеллектуальном многоборье» (7 класс).</p> <p>7) 12 человек (7, 9, 11 классы), федеральный уровень. Результат: 7 победителей (7 класс).</p> <p>8) 8 человек (9, 11 классы), муниципальный уровень. Результат: 2 победителя (11 кл.).</p> <p>9) 4 участника (10-11 классы), федеральный уровень. Результат: участие.</p>

<p>ветер» по игре «Что? Где? Когда?» 04.02.2018 г.</p> <p>12) Февральские отборочные игры Московской лиги интеллектуальных игр молодёжи 10.02.2018 г.;</p> <p>13) Асинхронный турнир по игре «Что? Где? Когда?» «Интеллектуальная зима 2018» 18.02.2018 г.;</p> <p>14) Интеллектуальный марафон для школьников «Вехи истории» 25.02.2018 г.;</p> <p>15) XIII Межрегиональный фестиваль интеллектуальных игр среди школьных команд «Зимние Игры за лесом» 9-11.03.2018 г.;</p> <p>16) Межрегиональный фестиваль интеллектуальных игр среди школьных команд «Mozgow City — 2» 31.03-01.04.2018 г.;</p> <p>17) Заключительные отборочные игры Московской лиги интеллектуальных игр молодёжи 21.04.2018 г.;</p> <p>18) Школьный чемпионат России по игре «Что? Где? Когда?» 30.04-01.05.2018 г.;</p> <p>19) Отборочный этап «Юго-Запад» Кубка Губернатора Московской области по интеллектуальным играм 13.05.2018 г.;</p> <p>20) Финал VIII сезона Московской открытой лиги интеллектуальных игр школьников 19-20.05.2018 г.;</p> <p>21) Игра «Девятый вал» для учащихся 5–8 классов 26.05.2018 г.</p>	<p>10) 1 человек (11 класс), федеральный уровень. Результат: финалист в «Эрудит-квартете».</p> <p>11) 15 человек (6-7, 9, 11 классы), международный уровень. Результат: участие.</p> <p>12) 5 человек (7 класс), региональный уровень. Результат: команда получила отборочные баллы.</p> <p>13) 18 человек (6-7, 9, 11 классы), международный уровень. Результат: участие.</p> <p>14) 18 человек (6-7, 9, 11 классы), муниципальный уровень. Результат: 2 победителя.</p> <p>15) 6 человек (7 класс), федеральный уровень. Результат: 6 призёров.</p> <p>16) 10 человек (7, 11 класс), федеральный уровень. Результат: 4 победителя, 9 призёров.</p> <p>17) 5 человек (7 класс), региональный уровень. Результат: 2 победителя в соревновании «Ботанический алфавит», команда «Осторожно, скользко!» вышла в финал.</p> <p>18) 1 человек (11 класс), федеральный уровень. Результат: участие.</p> <p>19) 13 человек (7, 10, 11 класс), региональный уровень. Результат: 1 победитель, 3 призёра.</p> <p>20) 5 человек (7 класс), региональный уровень. Результат: 5 призёров, тренеру – кубок.</p> <p>21) 3 человека (7 класс), муниципальный уровень. Результат: 2 победителя, 1 призёр.</p>
<p>Подготовка и проведение игры «Умники и Умницы» Игра проходила на празднике в Гимназии 23.03.2018 г.</p>	<p>18 человек (учащиеся и учителя), уровень образовательной организации. Результат: внедрение игровой онлайн-технологии «Kahoot».</p>

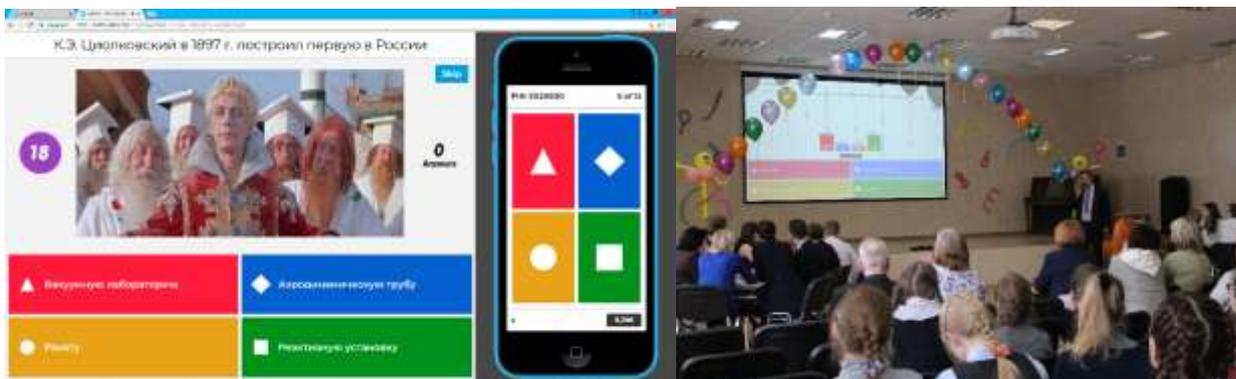
ФОТООТЧЁТ РЕАЛИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИГРОВОГО ПРОЕКТА «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ» ЗА 2017-2018 УЧЕБНЫЙ ГОД



Экскурсионные мероприятия



Участие в олимпиадах и игровых конкурсах



Kahootna празднике «Умники и Умницы»



Интеллектуальные игры. Муниципальный уровень



Интеллектуальные игры. Региональный уровень



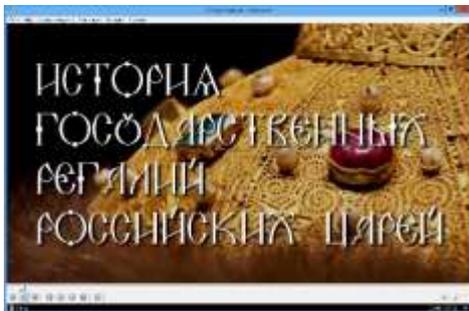
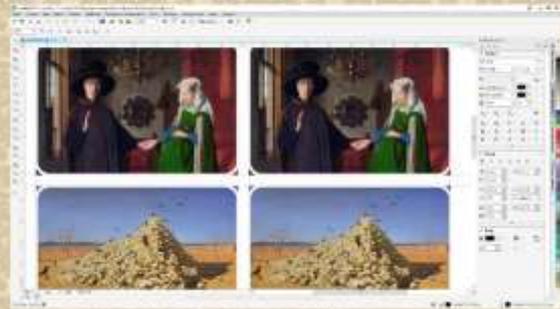
Интеллектуальные игры. Федеральный и международный уровни



Вид игровых карточек



Разработка игры в программе CorelDRAW



Храм преподобных Афанасия Афонского (Старшего) и Сергия Радонежского



Проектная деятельность