В оргкомитет муниципального

образовательного события

«Инновационный каскад - 2020»

Масалыга М.Д.,

директора СОШ №11

**Заявка на участие в муниципальной Ярмарке** **инновационны продуктов**

**Презентационная площадка** **«950 лет Рыбинску путешествие сквозь время и пространство»**

1. Образовательная организация:
2. Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №11 имени С.К. Костина, г. Рыбинск, ул. Гастелло, д. 5, 8(4855) 22-95-08, [sch11@rybadm.ru](mailto:sch11@rybadm.ru), Масалыга М.Д.

3. *Автор образовательной практики:* Жильцова Анжелика Валерьевна, должность - учитель начальных классов.

4. *Форма и тема презентации практики:* «Возможности использования информационных стендов во внеклассной работе» творческий проект по усилению познавательной активности учеников посредством информационных стендов.

*Актуальность продукта.* Изучая особенности педагогического процесса в работе с детьми, ученые определили, что наглядные пособия значительно облегчают учащимся школ решение задачи пассивного запоминания информации. А в сегодняшнем мире объем данных, которые ребенок способен сохранить в памяти, крайне важен в контексте личностного развития и социальной адаптации. Все эти важные задачи способны выполнить современные информационные стенды, расположенные в помещениях школ. Актуальность этих изделий очевидна — ведь они экономят время педагога, оптимизируют учебный процесс, помогают ребятам легче запоминать и усваивать новый материал.

В коридорах для начальной школы у нас находится серия стендов по книгам «Библиотека рыбинской семьи», набору открыток «Рыбинск - маленькому путешественнику» художницы Елены Писаренко. Они ежедневно находятся в поле зрения детей и выполняют не только эстетическую функцию, но и способствуют пассивному запоминанию информации. На их основе нами была разработана серия игр «Знатоки Города Р…», которая представляет систему развивающих игр, позволяющих развивать творчество, способствуют развитию познавательного интереса. Активизируют внимание и работоспособность обучающихся. Позволяют развить интерес к родному краю.

Общеизвестно, что основной деятельностью младшего школьника является игра. Однако, место игровой ситуации в учебном процессе не может быть произвольным, оно определяется чёткими логико-дидактическими рамками и целевой задачей: способствовать углублению знаний, превращая их в умения; тренировать умения, постепенно формируя практические навыки; формировать личность обучающегося (организованность, умение творчески подходить к делу, быть внимательным и проч.). Разработанные игры проходят в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Добрая дорога детства» в теме «Моя Родина».

*Целевая группа:* учащиеся младшего школьного возраста.

*Область применения инновационного продукта:* Материалы могут успешно использоваться на занятиях внеурочной деятельности и во внеклассной работе.

*Структура, содержание:* Мы разработали познавательную игру, которая проходит в два этапа: Квест - игра по станциям «Тайны города Р…» и Интерактивная игра «Знатоки города Р…». Для себя, как педагога, с помощью данных игр, я поставила цель повысить познавательную активность учащихся, «вернуть» учащихся к чтению книг.

Первый этап мероприятия проводится в форме командной игры по станциям-стендам. Каждая команда должна пройти по маршруту, каждый раз выполняя задание и переходя к следующему стенду. Игра рассчитана на детей 7-10 лет, в ней могут принять участие 2 команды, не более 8 человек в команде. Каждая команда выбирает капитана и название. За каждое выполненное задание команда получает карточку с буквой и пазл. В конце игры дети должны собрать слово и картинку- фотографию Рыбинска. В ходе игры учащимся предлагаются: загадки, ребусы, кроссворд, задание на соотнесение.

Второй этап проходит в виде командного интеллектуального соревнования, которое основано на сценарии телевизионной передачи «Своя игра». Такая форма выбрана не случайно - правила хорошо знакомы детям. Могут принять участие одновременно до 20 человек, разделенных на 3 команды. Для каждой команды назначается капитан и счетчик-арбитр.

Командам предлагаются темы, состоящие из 4-5 вопросов. Каждая выбирает тему и номер вопроса, а затем предлагает ответ на выбранный вопрос. Интерактивный вариант игры дает возможность сразу проверить ответ. В игре предусмотрены и риски. При неправильном ответе у учащихся есть возможность прочитать информацию по данному вопросу и, тем самым, углубить свои знания.

*Научная новизна и практическая значимость.* Игра рекомендуется классным руководителям как воспитательное мероприятие и педагогам для занятий внеурочной деятельности краеведческой направленности.

Посредством игры достигнут ожидаемый нами результат по усилению познавательной активности учеников. При подготовке к занятиям ребята внимательно изучали и запоминали информацию, расположенную на стендах. После проведения занятий, ребята чаще стали обращаться к традиционному источнику знаний – к книгам.

Данный проект помогает выстроить мостик между наглядными формами продвижения книги, игровой деятельностью и живым чтением по формуле: вижу – интересуюсь – играю – читаю!

Директор школы М.Д.Масалыга