

В оргкомитет муниципального  
образовательного события  
«Инновационный каскад - 2019»  
Масалыга М.Д.,  
директора СОШ №11

## **Заявка на участие в муниципальной Ярмарке инновационных продуктов**

### **1. Паспорт инновационного продукта**

#### 1.1. Образовательная организация:

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.

1.2. Инновационный статус. Тема инновационной деятельности: Региональная базовая площадка «Региональный аспект в предметном содержании».

1.3. Наименование инновационного продукта: образовательный контент «Возможности использования информационных стендов в образовательном процессе»

#### 1.4. Авторский коллектив:

Масалыга Маргарита Дмитриевна, директор, 8(4855) 22-96-87,  
Сысоева Марина Владимировна, заместитель директора по УВР,  
Лукашина Светлана Анатольевна, учитель информатики,  
Тимохина Елена Анатольевна, учитель технологии,  
Левушкина Людмила Николаевна, учитель математики и исторического краеведения,  
Жильцова Анжелика Валерьевна, учитель начальных классов,  
Завьялова Вера Васильевна, учитель начальных классов,  
Передбогова Наталья Павловна, педагог-библиотекарь,  
Кузина Ирина Анатольевна, учитель русского языка и литературы

#### 1.5. Направление, на которое претендует заявитель.

Образовательные технологии современной школы

### **2. Характеристика инновационного продукта**

#### 2.1. Актуальность продукта.

В постоянно изменяющемся мире с нестабильной геополитической обстановкой крайне актуальна проблема возрождения патриотизма как одной из важнейшей духовно-нравственной ценности человека. Именно школа призвана дать учащимся краеведческие знания, которые позволяют сохранять интерес к окружающему миру, побуждают их познавать и оценивать этот мир, осваивать и принимать традиции. Необходимо не только включить в предметное содержание краеведческий компонент. Важно построить целостную среду, которая формирует в каждом ребенке интерес и привязанность к родному краю, его патриотические чувства. Таковую среду

создают и внеурочные занятия и воспитательные мероприятия. Немаловажным фактором является внешнее оформление школьных кабинетов, рекреаций. Оно должно нести не только эстетическую, но и информационную нагрузку. Поэтому большое значение имеет тематика и содержание стендов, так как наглядные пособия обеспечивают учащимся пассивное запоминание информации. Серия стендов «Природа Ярославской области», «Великие победы России в космосе» активизируют и обогащают имеющиеся у детей знания истории и природы России, так как они просматриваются через призму родного края, города.

Актуальность нашего продукта заключается в том, что он полностью построен на краеведческом материале и, используя технологии деятельностного типа, способствует реализации ФГОС на основе системно-деятельностного подхода.

2.2. Целевые группы: педагоги общеобразовательных школ, учреждений дополнительного образования, классные руководители 2-11 классов.

2.3. Область применения инновационного продукта:  
Материалы могут успешно использоваться в рамках конкретного урока, на занятиях внеурочной деятельности краеведческой направленности и во внеклассной работе.

2.4. Структура, содержание.

Данный продукт представляет собой образовательный ресурс, включающий в себя следующие компоненты:

1. Серия стендов «Природа Ярославской области» по книгам «Библиотека ярославской семьи» (9 стендов «Речные богатства Ярославской области», «Озера, пруды, болота Ярославской области», «Животный мир Ярославской области», «Растительный мир Ярославской области», «Ярославская область. Города»).
2. Стенды серии «Великие победы России в космосе» («Космонавт – испытатель» о В. Токареве, «Первый рыбинский космонавт» об А. Овчинине. Содержание стендов разработано школьными педагогами и библиотекарем.
3. Образовательная квест-игра «Сокровища картографа. Ярославская земля». Квест-игра создана в сети Интернет на базе онлайн конструктора сайтов Wix.com, конструктора LearningApps.org (приложение web2.0) для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Веб-квест рассчитан на учащихся 5-11 классов.
4. Интерактивная игра «О, космос! Ты – предел мечтаний!» по правилам телевизионной игры "Своя игра". Данный ресурс используется на занятиях внеурочной деятельности в 5-9 классах или как увлекательное внеклассное мероприятие, приуроченное ко Дню космонавтики.
5. Краеведческая игра «Знатоки города Р...» по правилам телевизионной игры "Своя игра" для учащихся 2-4 классов.

Содержание всех игр основано на информации, размещенной на школьных стендах.

#### 2.5. Научная новизна и практическая значимость.

Новизна продукта заключается в том, что мы соединяем традиционные средства обучения (стенды и книги) с современными средствами (ПК, планшеты, мобильные телефоны). Образовательный ресурс дополняет традиционную модель "учитель – учебник – ученик" актуальной моделью "ученик – информационная среда – учитель".

Наш образовательный ресурс технологичен. Стенды, расположенные в рекреациях школы, способствуют приобретению новых знаний, причем в ненавязчивой, увлекательной форме. Квест-игра доступна в сети Интернет и легко может быть использована как фрагмент урока учителем другого предмета, сценарий интерактивных игр может в неизменном виде стать занятием внеурочной деятельности или внеклассным тематическим мероприятием краеведческой направленности.

Представленный образовательный контент способствует достижению метапредметных и личностных результатов, выражающихся в развитии способностей учащихся получать информацию из различных источников (не только учебники, Интернет, телевидение и т.п), анализировать, хранить, передавать эту информацию, умению работать в команде, нести личную ответственность за выполнение задания, воспитывать интерес к истории и природе родного края, чувства гордости и любви к Отечеству.

### **3. Научный руководитель, партнеры (при наличии).**