

МО Суворовский район
муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 Центр образования г. Суворова»
Г. Суворов, ул. Белинского, д. 18

Школьный этап XXIII Всероссийской акции
«Я – гражданин России»

Социальный проект
«Игровые технологии на перемене»

Номинация «Развитие добровольческих практик»

Авторы:

1. Моисеева Алина, 14 лет

2. Серова Мария, 14 лет

Руководитель:

Пефтеева Александра Казбековна,

учитель истории,

тел. 89101597394

2022 – 2023 уч. год

Здравствуйте. Мы волонтеры отряда «Доброе сердце». Сегодня вашему вниманию представляем социальный проект «Игровые технологии на перемене».

Актуальность нашего проекта заключается в том, что многие дети на переменках скучают, не знают куда применить свою энергию и начинают баловаться. Такие перемены с беготней могут быть травмоопасны. Более того многие дети проводят перемены в телефонах, а это опасно для зрения и психики ребенка. Время на перемене может пройти интересно и с пользой: выплеск энергии в правильном русле, получение нужного опыта коммуникации, объединение деятельностью. Как один из способов занять детей на перемене: настольные игры. Это различные игры-ходилки, карточки и фигуры. Но для нас важно попробовать силы в создании своих настольных игр: они могут быть как узкой направленности, тематические, так и с обширными познавательными функциями.

Наш проект призван решить проблему со скукой на перемене, отсюда **цель проекта:** создание настольных игр для младшего школьника.

Задачи нашего проекта:

1. Исследовать интересы и запросы ребят по настольным играм;
2. Сформировать у ребят мнение, что перемены можно проводить интересно;
3. Изучить этапы создания игр;
4. Активизировать совместную работу с педагогами;

Объект: младшие школьники и влияние на них игровых технологий.

Предмет: этапы создания настольных игр.

Мероприятия в рамках проекта:

1. Проведение опроса о запросах
2. Создание настольных игр
3. Участие в играх как волонтеры.

Критерии оценки ожидаемых результатов: заинтересованность детей в создании настольных игр; спокойные игры на переменах.

Сроки реализации нашего проекта: ноябрь 2022 – январь 2023 года

Механизмы реализации проекта:

1. Беседы
2. Наблюдения
3. Практические занятия

Ожидаемые результаты: мы планировали создание двух настольных игр-ходилок разной направленности и дальнейшее их применение в начальной школе с 1 по 4 класс. Наши познания увеличатся в компьютерных технологиях, ведь создать настольную игру не просто. Как волонтеры и самим подключиться к играм для контроля и сотрудничества с ребятами.

Глава 1 посвящена сбору и анализу разноплановой информации по избранной проблеме, так как для реализации проекта необходима источниковая база, которая бы позволила понять, как именно можно увлечь детей на перемене. Этот вопрос был решен при первом опросе обучающихся, где мы пришли к пониманию необходимости создания игр, интересных и познавательных.

Во 2 главе представлен план реализации проекта. Он состоит из этапов:

I этап – подготовительный:

- формирование у волонтеров мотивации на участие в проекте;
- формулировка целей и задач проекта;
- разработка плана мероприятий.

II этап – практический, включает организацию общения волонтеров с ребятами и создание игр на компьютере, их распечатка и проклейка.

этап – заключительный этап подведение первичного итога проекта и анализ результатов деятельности

Глава 3 отражает ожидаемые результаты проекта

Для школьников: на сегодняшний день создано 2 настольные игры по разной тематике.

Для волонтеров: опыт создания готового продукта и налаживание коммуникации с младшими школьниками.

Для учреждения: расширение волонтерского движения среди молодежи, повышение грамотности школьников, психическое равновесие на переменах.

Механизмы оценки результатов

Показателями эффективной деятельности проекта, является следующее:

- активность школьников в процессе участия в реализации проекта;
- увеличение количества желающих создать что-то похожее;
- обращения от детей за созданием похожих настольных игр;
- положительные отзывы педагогов.

Развитие проекта: на данный момент проект благополучно завершен, в дальнейшей перспективе планируется создание еще 5 настольных игр. Возможно, для кого-то из волонтеров это станет дальнейшей профессией – создание игр.

Источники финансирования: не требует бюджетных средств, распечатка материала и покупка фишек осуществлялась из личных средств участников.

В заключение добавим, что игра это одна из основных видов деятельности наравне с учебой и трудом, поэтому не стоит недооценивать игры. В увлекательной форме ребята пообщались с одноклассниками, проявили творческие навыки и фантазию в игре «Пчелки», а в «Примерах» освежили знания по математике.

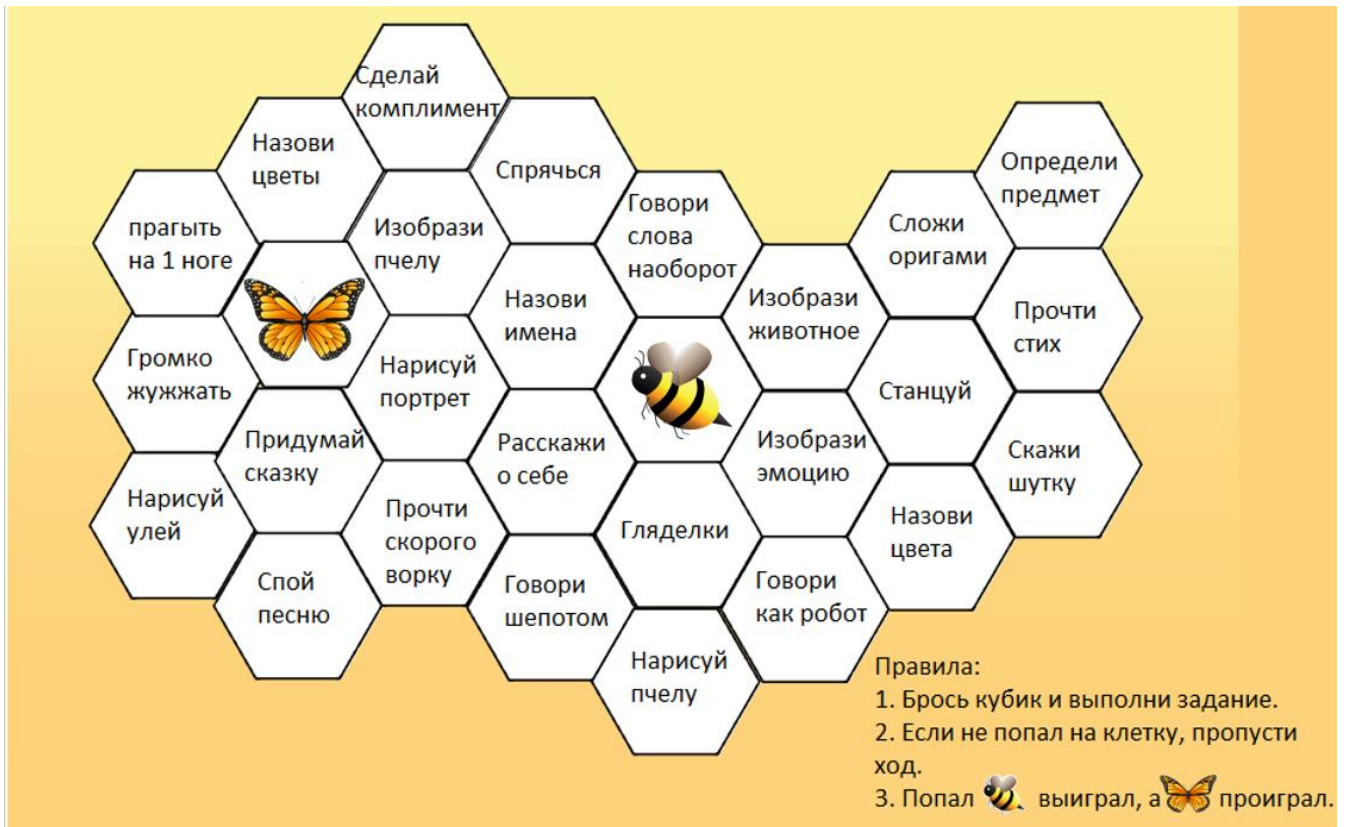
Паспорт проекта.

1. Название проекта	«Игровые технологии на перемене»
2. Полное и краткое наименование организации (в соответствии с Уставом)	Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №1 Центр образования г. Суворова», МКОУ «СОШ №1 ЦО г. Суворова»
3. Разработчики проекта	Серова Мария и Моисеева Алина
4. Консультант-наставник проекта	Пефеева Александра Казбековна
5. Постановка проблемы	Актуальность проекта заключается в том, что многие дети на переменках скучают, не знают куда применить свою энергию и начинают баловаться. Такие перемены с беготней могут быть травмоопасны. Более того многие дети проводят перемены в телефонах, а это опасно для зрения и психики ребенка. Время на перемене может пройти интересно и с пользой: выплеск энергии в правильном русле, получение нужного опыта коммуникации, объединение деятельностью. Как один из способов занять детей на перемене: настольные игры. Это различные игры-ходилки, карточки и фигуры. Но для нас важно попробовать силы в создании своих настольных игр: они могут быть как узкой направленности, тематические, так и с обширными познавательными функциями.
6. Цель проекта	создание настольных игр для младшего школьника
7. Задачи проекта	1. Исследовать интересы и запросы ребят по настольным играм; 2. Сформировать у ребят мнение, что перемены можно проводить интересно; 3. Изучить этапы создания игр; 4. Активизировать совместную работу с педагогами;
8. Финансовое обоснование проекта	Финансовые затраты не значительны при наличии цветного принтера, все расходы из личных средств участников.
9. Социальные партнеры	Основные партнеры: руководитель волонтерского отряда, педагоги начальной школы, но большая часть инициативы лежит на авторах.
10. Этапы реализации проекта	Глава 1 посвящена сбору и анализу разноплановой информации по избранной проблеме, так как для реализации проекта необходима источниковая база, которая бы позволила понять, как именно можно увлечь детей на перемене. Этот вопрос был решен при первом опросе обучающихся, где мы пришли к пониманию необходимости создания игр, интересных и познавательных.

	<p>Во 2 главе представлен план реализации проекта. Он состоит из этапов:</p> <p>1 этап – подготовительный:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у волонтеров мотивации на участие в проекте; - формулировка целей и задач проекта; - разработка плана мероприятий. <p>2 этап – практический, включает организацию общения волонтеров с ребятами и создание игр на компьютере, их распечатка и проклейка.</p> <p>3 этап – заключительный этап подведение первичного итога проекта и анализ результатов деятельности</p> <p>Глава 3 отражает ожидаемые результаты проекта</p> <p>Для школьников: на сегодняшний день создано 2 настольные игры по разной тематике.</p> <p>Для волонтеров: опыт создания готового продукта и налаживание коммуникации с младшими школьниками.</p> <p>Для учреждения: расширение волонтерского движения среди молодежи, повышение грамотности школьников, психическое равновесие на переменах.</p>
<p>11. Ожидаемый результат</p>	<p>Механизмы оценки результатов</p> <p>Показателями эффективной деятельности проекта, является следующее:</p> <ul style="list-style-type: none"> • активность школьников в процессе участия в реализации проекта: охвачено 19 человек 2 класса и 19 человек 4 класса; • работа участников была активной, включенной, настольные игры были созданы в течение месяца от идеи до конечного результата; • увеличение количества желающих создать что-то похожее- заинтересовались 4 волонтеров; • обращения от детей за созданием похожих настольных игр; • положительные отзывы педагогов. <p>Игра -это одна из основных видов деятельности наравне с учебой и трудом, поэтому не стоит недооценивать игры. В увлекательной форме ребята пообщались с одноклассниками, проявили творческие навыки и фантазию в игре «Пчелки», а в «Примерах» освежили знания по математике.</p>
<p>12. Стратегия развития проекта</p>	<p>на данный момент проект благополучно завершен, в дальнейшей перспективе планируется создание еще 5 настольных игр. Возможно, для кого-то из волонтеров это станет дальнейшей профессией – создание игр.</p>
<p>13. Ссылка на открытые источники реализации проекта</p>	<p>https://vk.com/wall-149726762_1019</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Настольная игра «Пчелки»



Сделай комплимент

Назови цветы

Спрячься

Определи предмет

прагтыть на 1 ноге

Изобрази пчелу

Говори слова наоборот

Сложи оригами

Громко жужжать

Нарисуй портрет

Назови имена

Изобрази животное

Прочти стих

Назови улей

Придумай сказку

Расскажи о себе

Изобрази эмоцию

Станцуй

Скажи шутку

Спой песню

Прочти скорого ворку

Говори шепотом

Гляделки

Назови цвета

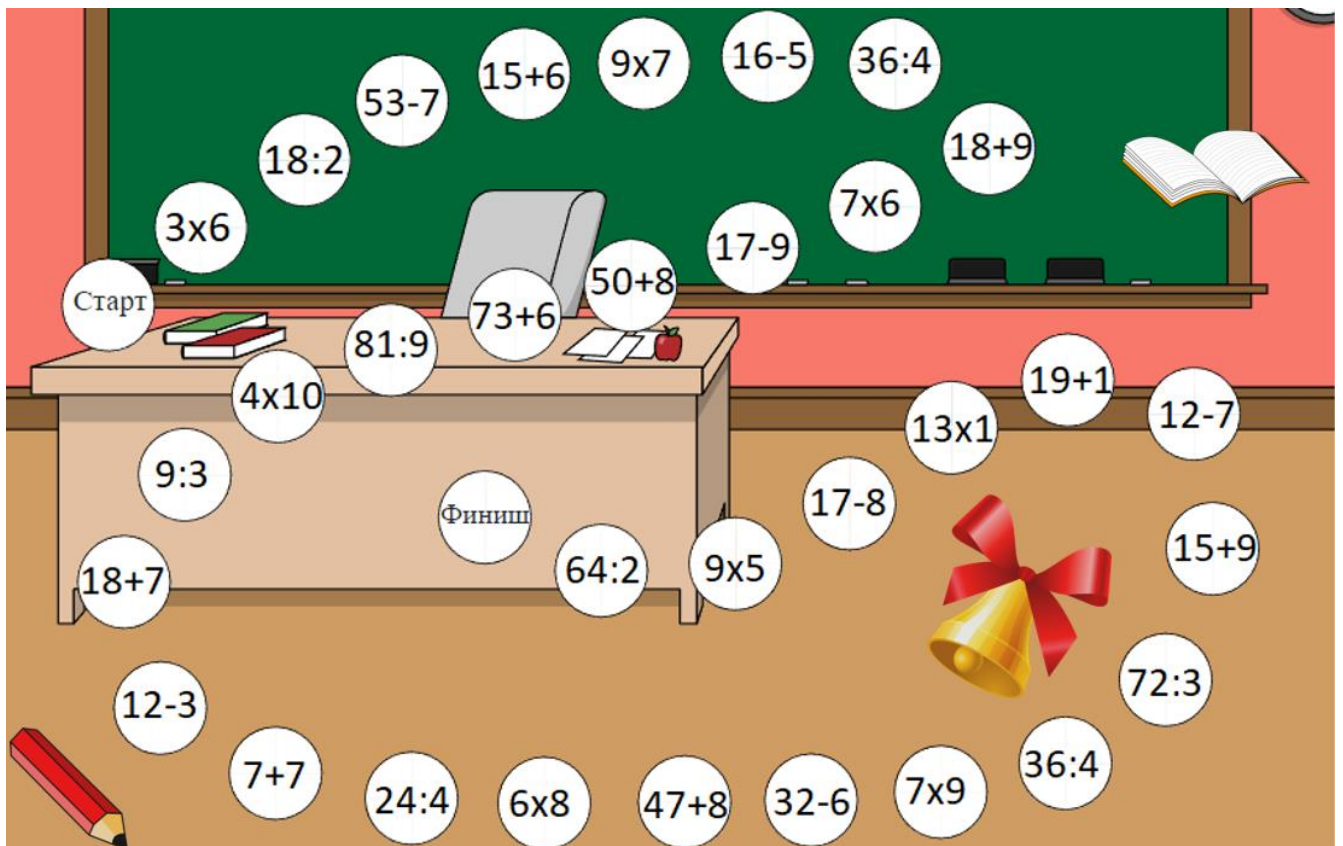
Говори как робот

Нарисуй пчелу

Правила:

1. Брось кубик и выполни задание.
2. Если не попал на клетку, пропусти ход.
3. Попал 🐝 выиграл, а 🦋 проиграл.

Настольная игра «Примерь»



Старт

Финиш

3x6

53-7

15+6

9x7

16-5

36:4

18:2

18+9

7x6

17-9

50+8

81:9

73+6

13x1

19+1

12-7

9:3

17-8

15+9

18+7

64:2

9x5

12-3

7+7

24:4

6x8

47+8

32-6

7x9

36:4

72:3



Играем с 4 классом в «Пчелок»

Играем со 2 классом в «Примеры»





Опрос учащихся по интересным занятиям на перемене.



Процесс создания и готовый продукт.

