

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 89 города Сочи
имени героя Советского Союза Жигуленко Евгении Андреевны**

Проект

«Классная переменна!»

**Организация игрового пространства на
школьном дворе**

Автор проекта: Фирсова Алена, Нагабедян Белла

Руководители: Элизбарова Г.Г. зам.директора по ВР

2023год.

Паспорт проекта

Наименование проекта	«Классная перемена!» Организация игрового пространства на школьном дворе
Автор проекта	Фирсова Алена, Нагабедян Белла
Руководитель проекта	Элизбарова Г.Г-заместитель директора
Адрес места реализации проекта	Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение средняя общеобразовательная школа № 89 города Сочи имени Героя Советского Союза Жигуленко Евгении Андреевны
Тип проекта	социальный
Цель	Создание комфортных условий для отдыха детей
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать у участников проекта таких качеств, как отзывчивость и готовность прийти на помощь друг к другу, толерантность, умение работать в команде. 2. Способствовать расширению жизненного опыта участников проекта, формированию у них чувства заботы и уважения, за счёт организации и проведения игр на переменах. 3. Подарить радость и хорошее настроение за счёт организации и проведения интересных перемен. 4. Вовлечь школьное сообщество (педагогов, родителей и детей) в организованную деятельность, через организацию свободного времени школьников. 5. Создать банк игр для детей с учетом их интересов 6. Спроектировать и подготовить зоны для активного отдыха школьников.
Сроки реализации	<p>1 этап июнь – сентябрь 2023г.</p> <p>2 этап Реализация сентябрь 2023г.– октябрь 2023.</p> <p>3 этап подведение итогов октябрь 2023г</p>
Практическая значимость	Улучшение игрового пространства на школьном дворе; организация игр на перемене как механизм реализации двигательной активности школьников.
Механизмы реализации	<p>Создание оргкомитета</p> <p>Изучение литературы</p> <p>Опрос: какие игры интересны для младших школьников</p>

	<p>Создание банка игр; Разработка и подготовка игровых зон; Распределение ответственных за игровые зоны; Подведение итогов проекта.</p>
Ожидаемый результат	<p>1. Обеспечение занятости школьников во время перемены. 3. Налаживание товарищеских взаимоотношений между классами. 2. Вовлечение учащихся школы в общественную деятельность за счёт организации игр. 3. Снижение травматизма во время перемен 4. Обретение опыта социально активной деятельности у старших школьников. 5. Создание банка игр</p> <p>После реализации проекта в мы предполагаем его продолжение за счет создания новых игровых зон, и новых игр, потому что понимаем, что те творческие умения и способности, которые мы получим в ходе реализации проекта, приносят реальную пользу окружающим. в перспективе предлагается организовать игровые зоны для обучающихся 5-7 классов. Ведь жизнь действительно наполняется смыслом, когда появляется желание помогать окружающим – творить добро и дарить радость</p>
Ресурсное обеспечение реализации проекта	<p>компьютер, фотоаппарат, литература, бумага, фломастеры, маркеры, краски, альбомы, ватманы, мячи, круги, скакалки, мел.</p>

Введение

Самое любимое время ученика в школе, конечно перемена. О ней мечтает каждый уже минут за пять до конца даже самого интересного урока. И чем же мы на ней занимаемся? Задумались мы, когда заметили, как наши ребята на перемене проводят время, они просто играют в игры на телефоне, становятся зависимыми от очередных гаджетов. Кроме того, это дополнительная нагрузка на глаза и мозг, а это отрицательно влияет на усвоение материала на следующем уроке.

Проблема

Все реже становятся популярными подвижные игры, которые способствуют не только живому общению, но и физическому развитию.

Чтобы размяться, подвигаться и как-то развлечь себя, учащиеся сами придумывают себе игры на перемене не всегда безопасные для себя и окружающих. Такие игры нередко заканчиваются травмами.

Актуальность

Что можем сделать мы, учащиеся старших классов, организовать досуг учащихся младших классов на перемене? Собравшись инициативной группой, мы в ходе обсуждения проблемы получили идею создания игровых зон для школьников. Попробовать организовать школьные перемены с доступными играми для учеников школы и привлечь как можно больше старшеклассников, педагогов и родителей в это дело. Ведь когда-то были *вожатые* или, как их называли, *шефы*.

Гипотеза: активные перемены в школе, путь к здоровью и успеху в учебе.

Цель: Создание комфортных условий для проведения школьной перемены. Научить учащихся к живому общению, подвижным играм и отвлечь их от гаджетов.

Задачи:

1. Сформировать у участников проекта таких качеств, как отзывчивость и готовность прийти на помощь друг к другу, толерантность, умение работать в команде.
2. Способствовать расширению жизненного опыта участников проекта, формированию у них чувства заботы и уважения, за счёт организации и проведения игр на переменах.
3. Подарить радость и хорошее настроение за счёт организации и проведения интересных перемен.
4. Вовлечь школьное сообщество (педагогов, родителей и детей) в организованную деятельность, через организацию свободного времени школьников.
5. Создать банк игр для детей с учетом их интересов
6. Спроектировать и подготовить зоны для активного отдыха младших школьников.

Практическая значимость: Улучшение игрового пространства на школьном дворе; организация игр на перемене как механизм реализации двигательной активности школьников.

Механизмы реализации:

Создание оргкомитета
Изучение литературы
Опрос: какие игры интересны для младших школьников
Создание банка игр;
Разработка и подготовка игровых зон;
Распределение ответственных за игровые зоны;
Подведение итогов проекта.

Этапы реализации:

1 этап Подготовительный
Октябрь – ноябрь 2023г.
Опрос и анкетирование
Изучение игр
2 этап Основной
Реализация декабрь 2023г.– март 2024г.
Подготовка зон
Проведение игр
3 этап подведение итогов апрель 2024г

Ход проекта

Чтобы узнать, как ребята отдыхают на перемене, мы провели анкетирование.
Всего – 150 респондентов:

- бегаем и играем – 35 ,
- сидим, разговариваем в классе – 15,
- повторяем домашнее задание – 20,
- играем в телефон- 73
- читаем, настольные игры – 7.

Изучив результаты и понаблюдав за поведением ребят, мы поняли – скучно!!! Сидеть в телефоне и просто бегать!!!!!! Что же мы можем сделать?

Основной этап

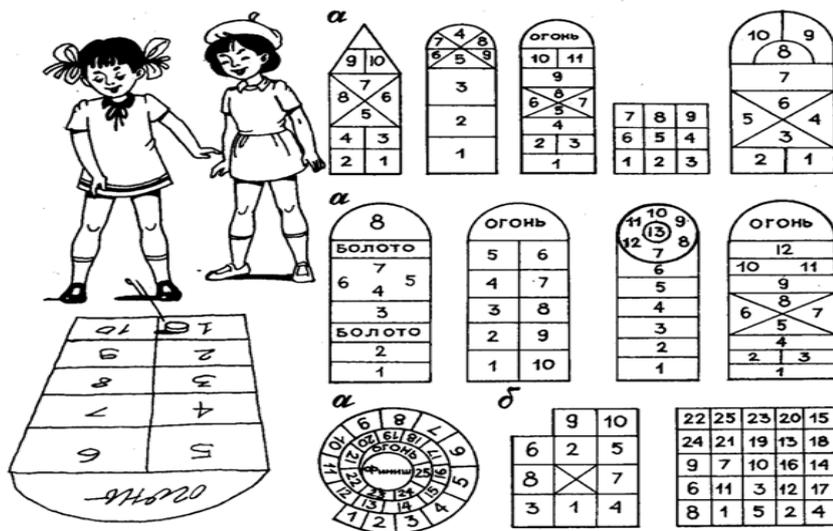
Наш проект только родился и на данном этапе мы изучаем игры, которые легко выучить и которые не требуют особых затрат и специального инвентаря. Тем не менее, они предполагают подвижность и очень веселые.

Наши задумки. Что мы можем предложить сейчас для организации свободного времени на перемене. Расчертить двор на игровые зоны:

1 Зона

Игры на асфальте

«Классики» Да многие ребята даже не видели никогда как в нее играют. Что может быть проще и увлекательнее этой игры. Как просто взять мелок, начертить на земле клеточки, отыскать красивый камушек или стеклышко и прыгай в свое удовольствие. А если классы нарисовать в цвете.



«Змейка» на Асфальте рисуют ленту в виде змейки и прыгать по ее контуру. В игре можно использовать «игральные кости» и выполнять несколько повторений, согласно количеству точек на кубике.



Твистер, лабиринты



«Учим буквы/цифры/слова». Эта игра может быть не только подвижной, но и познавательной. В кругах рисуем буквы или цифры и называем их попадая в ячейки. Цель – запомнить как можно больше новых символов. Из букв также можно составлять простые слова, передвигаясь в правильном порядке.



2 Зона Подвижные игры с инвентарем.

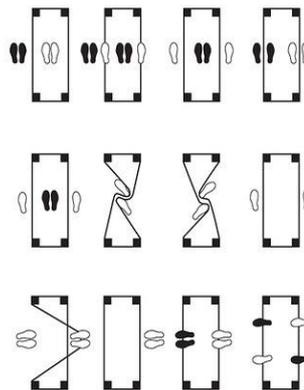
«Резиночка» .Очень любимая игра, которая не требует особых затрат. Нужна простая резинка, а правила можно начертить на асфальте.

«РЕЗИНОЧКА»

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ИГРА СОВЕТСКИХ ДЕВОЧЕК



КОМБИНАЦИИ ПРЫЖКОВ



3 зона

Подвижные игры с мячом, обручем и скакалкой.

4 зона

«Шахматы»

Расчертить зону для игр в шахматы и шашки. Установить стационарные столики для игры в шашки и шахматы на улице.



Следующая идея.

Создание Банка игр, куда будет интересно заглянуть всем участникам проекта. Разместить его на сайте школы в разделе ШСК, а также оформить в виде книги и оставить в библиотеке.

Таким образом, мы нашли ответ на вопрос «Для чего мы это делаем?»:

- ✓ Чтобы было весело, интересно и здорово.
- ✓ Чтобы малыши были здоровыми, спортивными, активными.
- ✓ Чтобы организовать отдых младших школьников в перемены.
- ✓ А еще, чтобы укрепить дружбу между старшими и младшими школьниками.

Изучая литературу и разговаривая с педагогами, мы понимаем, что в режиме учебного дня необходимо более рационально использовать перемены между уроками, которые имеют особое значение для профилактики утомления у детей. При разработке и проведении подвижных перемен необходим дифференцированный подход к мальчикам и девочкам, к детям с разной физической активностью. Обязательным условием является окончание игр за 3 минуты до звонка на урок.

Подводить итоги еще рано, мы только начинаем работать, но мы надеемся, что все у нас получится.

Ожидаемые результаты:

1. Обеспечение занятости школьников во время перемены.
3. Налаживание товарищеских взаимоотношений между классами.
2. Вовлечение учащихся школы в общественную деятельность за счёт организации игр.
3. Снижение травматизма во время перемен
4. Обретение опыта социально активной деятельности у старших школьников.
5. Создание банка игр

После реализации проекта мы предполагаем его продолжение за счет создания новых игровых зон, и новых игр, потому что понимаем, что те творческие умения и способности, которые мы получим в ходе реализации проекта, приносят реальную пользу окружающим. В перспективе предлагается расширить игровые зоны.

Ведь жизнь действительно наполняется смыслом, когда появляется желание помогать окружающим – творить добро и дарить радость.

Кроме того, помогая проводить игры, каждый из нас попробует себя в разной роли: аниматор, педагог, сценарист, художник – а это профессия! Может, это поможет нам в выборе жизненного пути.

В школе очень важно чередовать физическую нагрузку с умственной. Игры для детей в школе на перемене благоприятно действуют на работоспособность и физическое состояние школьников. Перемены в школе должны быть не только активными и полезными, но и безопасными.

Смета расходов

№п/п	Виды затрат	Ед. измерения	Полная стоимость Тыс. руб
1	Выполнение работ		
1.1.	Силами учащихся		-
2.	Приобретение материалов		
2.1.	Краска по асфальту	4 банки по 10 кг	10, 000
2.2.	Кисти, валики, лотки	5	1, 000
3.	Приобретение оборудования		
3.1.	Шахматы уличные	2 шт	20, 000
3.2	Шашки уличные	2 шт	5,000
3.5.	Мячи, скакалки, обручи	10 шт	4 000
Итого			40,000

Список используемой литературы и Интернет ресурсов

1. Бубнова Е. «Новая энциклопедия школьника» издательство «Махаон».
2. Шалаева Г. П., Терентьева И. Г., Курбатова Н. В. Большая энциклопедия начальной школы, издательство: Слово / Эксмо.
3. Алексеев А.А. Игры на школьных переменах Оса: Росстани, 1992
- 4.Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки М., Новая школа, 1993
- 5.Шмаков Безбородова «От игры к самовоспитанию»
- 6.Сайты:
[www.wikipedia ru/org](http://www.wikipedia.ru/org) Пионер
<http://www.uchportal.ru>
<https://rg.ru/> российская газета.
childish.fome.ru