



Социальный проект: **"Весёлая переменка"**

Разработала программу: Голенкова А.Н.

Информационная карта проекта.

1	Название проекта	«Веселая переменка»
2	Классы	2б и 6б
3	Проблема, на решение которой направлен проект	Проблема травматизма детей во время школьных перемен злободневна для школ. Также с увеличением количества и доступности разных электронных средств (гаджетов), их распространенность среди учеников возрастает, что не способствует смене активности ребенка.
4	Краткое описание идеи. Краткое описание цели. Методы и пути решения проблемы.	<p>Идея проекта: профилактика детского школьного травматизма, а также переключение внимания с электронных средств (гаджетов) к активному досугу во время перемен.</p> <p><u>Цель проекта:</u> способствовать сохранению физического и психического здоровья детей, замотивировать учащихся к живому общению, подвижным играм и отвлечь их от гаджетов.</p> <p><u>Задачи проекта:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. объединить, заинтересованных в реализации проекта;2. разработать план основных мероприятий по реализации проекта;3. Создать условия для разумного, организованного, полезного отдыха школьников на перемене - подобрать игры, в которые с удовольствием играли бы все ребята.
5	Объект проекта	Обучающиеся 2б класса
6	Субъект проекта	Учащиеся 6б класса
7	Ожидаемые результаты	Формирование постоянной команды, состоящей из учащихся 6б класса, которые реализуют этот проект с учащимися 2б класса;

Оглавление:

1. Титульный лист.....	1
2. Аннотация материала.....	2
3. Оглавление.....	3
4. Введение.....	4
5. Значимость проекта.....	5-8
6. Идея.....	8
7. Цель.....	8
8. Задачи проекта.....	8
9. План по реализации проекта.....	9-11
10. Ожидаемый результат.....	11
11. Достоинства проекта	11
12. Итоги проекта.....	13-14
13. Описание сборника игр.....	
14. Смета расходов на реализацию проекта.....	17

Приложение:

Введение

Дети – одна из основных демографических и социальных групп населения Земли. Дети наиболее подвержены потенциальным и реальным социальным рискам и требуют постоянного внимания и заботы со стороны общества. Младший школьный возраст – это ступень личностного становления ребёнка, развитие его способностей, ответственности за себя.

В школе дети получают много информации, необходимой для их развития, но эта информация перегружает не только их умственные, но и физические способности, чтобы более продуктивно подготовиться к дальнейшим занятиям нужно в перемену заменить их умственный труд на более активный - физический. Нормативно-правовыми документами, подтверждающие это утверждение, являются:

САН ПИН.

1) Гигиенические требования к режиму образовательного процесса 10.17.

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения, учащиеся на уроках следует проводить физкультминутки и гимнастику для глаз.

10.22. Двигательная активность обучающихся, помимо уроков физической культуры, в образовательном процессе может обеспечиваться за счет:

- физкультминуток в соответствии с рекомендуемым комплексом упражнений;
- организованных подвижных игр на переменах;

Значимость проекта

Дети младшего возраста, как правило, отличаются повышенной гипер активностью – у них много энергии, которую просто необходимо тратить, а тратить собственно то и негде, особенно во время школьных перемен.

Школьные коридоры не очень широки и вместительны..., а как ребятам хочется поиграть в салочки или как они сейчас называют эту игру – «догонялки», отсюда соответственно появляется проблема травмированности среди детей младшего школьного возраста.

Проблема травматизма детей во время школьных перемен злободневна.

Также с увеличением количества и доступности разных электронных средств (гаджетов), их распространенность среди учеников возрастает. Вместо того, чтобы отдыхать - играть в тематические игры, они погружены в гаджеты.

В целях повышения качества досуга и здоровья детей, создания благоприятных условий для их развития был разработан данный проект. Для выявления проблемы, был проведен социологический опрос.

Итоги социологического опроса среди младших школьников.

Около 80% детей младшего школьного возраста (1-4 класс) не знают, чем себя занять во время школьных перемен.

Вопрос №1: Чем вы занимаетесь на переменах?

Ребята ответили (см. диаграмму №1)



Другие ответы:

«Скучаю! Мне не с кем поговорить. Хочу завести друзёй!»

«Я не хочу бегать со всеми! Я бы хотела поиграть в другие игры.»

«Хожу в библиотеку.

«Я играю в телефоне. Мне не нужны никакие игры».

Ответы на вопросы анкеты, проведенной среди учителей младших школьников:

2. Какими, по Вашему мнению, должны быть перемены для младших школьников?

«Перемены должны перераспределить нагрузку». (Учитель)

«Перемены должны быть веселыми и интересными». (Учитель)

«В нашем классе мы сами проводим перемены, и детям это нравится».

«Дети сами играют, а я слежу за порядком». (Учитель)

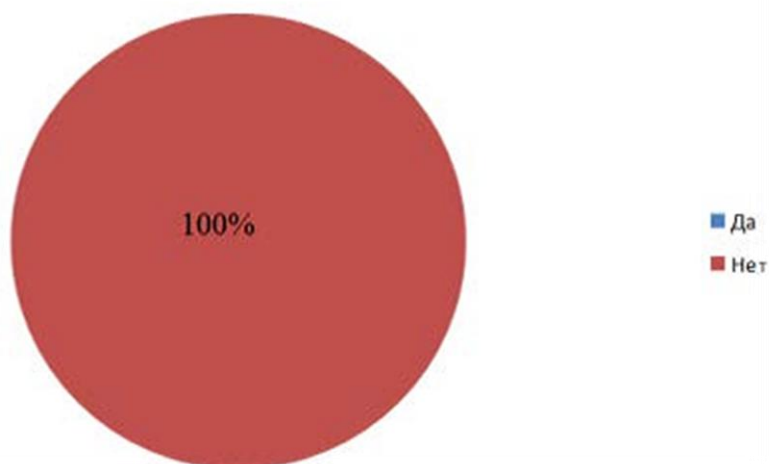
«Пытаюсь провести игру, если дети не устали». (Учитель)

3. Допускаете ли вы, что во время перемен будут проводиться тематические игры?



4. Одобряете ли вы, что во время перемен, 90% младших школьников заняты гаджетами?

Ответы



Эти вопросы помогли нам сформулировать цель и поставить задачи в проекте «Веселая перемена»:

1. Способ «протянуть руку дружбы» ученикам младшей школы со стороны учеников средней школы.
2. Сплочение коллектива школы.
3. Сохранение и укрепление физическое и психическое здоровье и безопасность учащихся, обеспечить их эмоциональное благополучие;
4. Способствование развитию ребенка как субъекта отношений с людьми, с миром и с собой, предполагающему успешность и самореализацию учащихся в образовательных видах деятельности, а также сохранение и поддержку индивидуальности каждого ребенка.
5. Обеспечение плавного перехода детей от игровой к учебной деятельности, выработка основных правил и норм школьной жизни.

Идея проекта: профилактика детского школьного травматизма, а также переключение внимания с электронных средств (гаджетов) к активному досугу во время перемен.

Цель проекта: способствовать сохранению физического и психического здоровья детей, замотивировать учащихся к живому общению, подвижным играм и отвлечь их от гаджетов.

Задачи проекта:

- 1 Создание условий для разумного, организованного, полезного отдыха школьников на перемене - подобрать игры, в которые с удовольствием играли бы все ребята.
2. разработать план основных мероприятий по реализации проекта;
3. разработать сборник игр, ориентированных на учащихся младших классов.

**Календарно-тематический план по реализации проекта
«Веселая переменка»**

Этапы реализации	Содержание проекта	Сроки	Ответственный
<i>I этап подготовительный</i>	<i>Формирование команды; Распределение обязанностей в команде; Фандрайзинговая деятельность;</i>	1.09-15.09 2022г.	Классные руководители
<i>II этап организационный</i>	<i>Проведение обучающего семинара для участников; Формирование списка участников проекта. Подборка игр; Разработка сборника тематических игр для детей младшего школьного возраста;</i>	16.09-25.09. 2022г.	Классные руководители
<i>III этап Реализация проекта</i>	<i>Проведение тематических перемен учащихся 6б с ребятами 2б класса;</i>	26.09-30.05 2023г	Классные руководители

Ожидаемый результат:

- Формирование постоянной команды, которая реализует этот проект регулярно в своей школе;
- Тиражирование проекта в начальные классы:

Достоинства проекта:

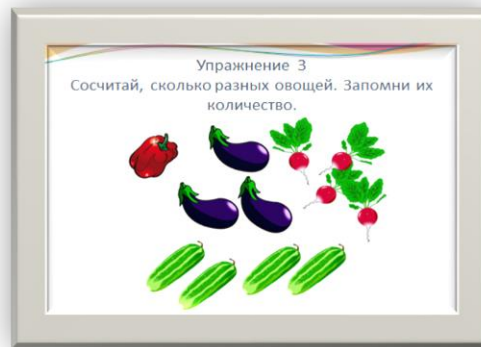
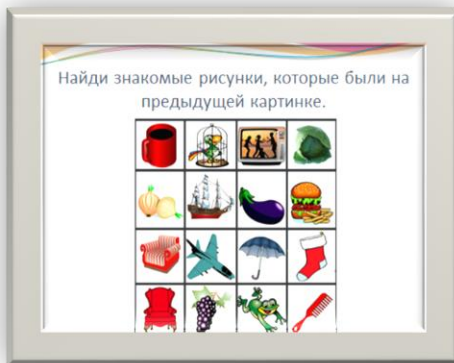
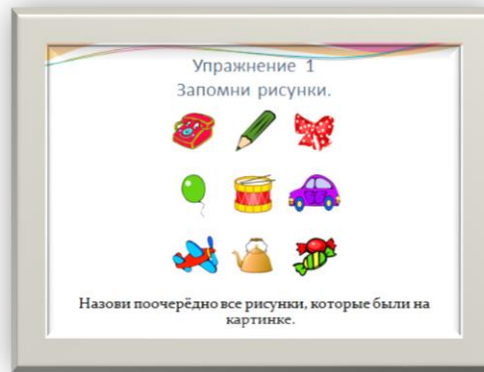
- Проект актуален, решает проблему неорганизованности досуга во время перемен;
- Школьные перемены будут проводиться с интересом, как для самих участников проекта, так и для организаторов.

Реализация проекта.


Игра на память.

Данная игра предназначена для проведения упражнений на развитие памяти младших школьников. В пособии представлены картинки, которые предлагаются учащимся для внимательного просмотра и запоминания деталей.

Учащимся демонстрируются слайды с картинками. Перед этим даётся следующая инструкция: «Внимательно прочитайте задание (то, что от вас требуется выполнить). Далее следуйте инструкциям по выполнению задания, представленным на слайдах». На запоминание картинки отводится 30 секунд.



По сколько этих овощей было на предыдущей картинке?



Упражнение 4
Запомни ряды цифр

3	5	7
9	7	1 5


Назови поочерёдно ряды цифр.

8


Упражнение 5
Запомни, какого цвета каждый предмет.



Назови цвета всех предметов.

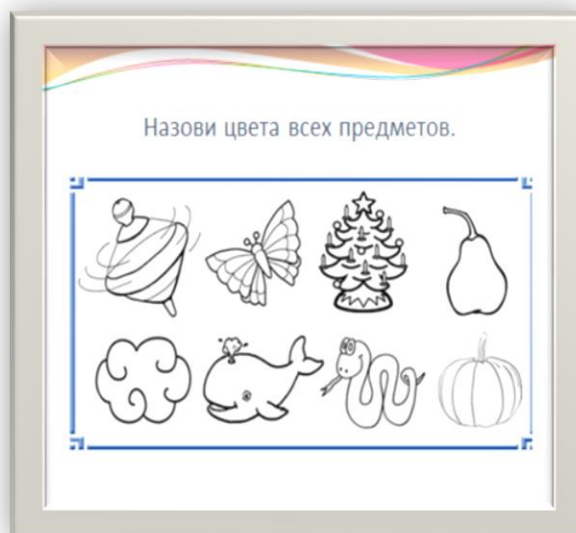


Упражнение 6
Постарайся запомнить, что изображено на картинке.



Ответь на вопросы:

- 1) Сколько на картинке девочек?
- 2) Сколько мальчиков?
- 3) Что держит девочка в руке?
- 4) Какие животные изображены на картинке?
- 5) Какого цвета волосы у девочек?
- 6) Кто-нибудь из детей носит шапочку?



Самые интересные перемены с подвижными играми для младших школьников.

Для чего необходимы подвижные игры?

Современное школьное образование с младших классов ограничивает потребность детей в движении. Это чревато развитием хронических заболеваний опорно-двигательной системы и внутренних органов. Знаменитое выражение «движение – это жизнь» не просто красивая фраза. Оно выражает суть детского развития: без движения невозможно полноценное формирование тела и мозга. Игра – главное времяпровождение ребёнка любого возраста. Игра имеет познавательное и развлекательное значение. Подвижные игры дают выход жизненно необходимой двигательной активности. Движение является основой развития дошкольников и младших школьников. Малоподвижный ребёнок зачастую недополучает тактильных и зрительных ощущений. Подвижные игры для младших школьников способствуют физическому развитию и формированию коллективных навыков. Какие игры можно провести с классом детей на школьном дворе или в коридоре на перемене?

Что дают подвижные игры на переменах:

- восполняют необходимую двигательную нагрузку;
- активизируют кровоток по всему организму, предупреждая застойные явления и развитие заболеваний;
- дают отдых мыслительной деятельности мозга, переключают внимание;
- стимулируют развитие ловкости и физической силы;
- дают заряд положительных эмоций и создают хорошее настроение.

Любовь к играм сохраняются и во взрослом возрасте. Футбол и волейбол, настольный теннис и армреслинг помогают взрослым сохранить силу, ловкость и молодость.



Игра – главное времяпровождение ребёнка любого возраста. Игра имеет познавательное и развлекательное значение. Подвижные игры дают выход жизненно необходимой двигательной активности. Движение является основой развития дошкольников и младших школьников. Малоподвижный ребёнок зачастую недополучает тактильных и зрительных ощущений. Подвижные игры для младших школьников способствуют физическому развитию и формированию коллективных навыков. Какие игры можно провести с классом детей на школьном дворе или в коридоре на перемене?

10

Игры в школе на переменах.

В начальной школе необходима организация игры для детей младшего возраста на большой школьной перемене. Место проведения игры выбирают по времени года - на улице или внутри помещения. В помещении школы игровое пространство детей ограничено стенами класса или школьного коридора. Какие игры для младшего школьного возраста могут быть организованы в небольшом пространстве?

Подвижные игры в коридоре.

Игра организовывается для детей в коридоре школы. Класс условно делят на две команды. В каждой команде школьники берут друг друга за руки и растягиваются в шеренгу. Шеренги детей стоят лицом друг к другу. Одна из команд (определяется жребием) хором произносит: «Пионер, пионер, дай смену!» Вторая отвечает: «Кого?» Далее первая команда школьников называет имя человека из состава второй команды, которого они приглашают к себе. Выбранный ученик бежит к первой шеренге и пытается прорваться между руками детей из первой команды. Если у него получилось и дети отпустили руки – он забирает одного из детей первой команды, и они вдвоём возвращаются во вторую шеренгу. Если же первая шеренга удержала школьника, не разорвав руки, он остается в новой команде.

Третий лишний.

Игра для младшего школьного возраста годится и для детей среднего возраста, и даже для старшеклассников. Одноклассники становятся в круг по два человека (выбор пары произвольный). Дети в парах стоят один сзади другого, первый и второй. Выбирают того, кто будет убежать (первый), и того, кто будет догонять (второй). Первый убегает от ловца и может в любой момент встать перед какой-либо парой (с внутренней стороны круга). В это время последний человек из этой пары должен быстро выбежать со своего места и начать бег по кругу от догоняющего. Если он зазевался и его догнали, роли меняются и он сам становится ловцом. Убегая, каждый участник занимает место перед любым играющим, при этом он становится первым в паре, а тот, кто был первым, становится вторым.

Платочек.

Эта детская игра популярна в детском саду. Но приносит массу удовольствия играющим младшего школьного возраста. Дети становятся в круг и присаживаются на корточки (при желании, можно стоять). Ведущий берёт предмет (кубик, платок, небольшой портфель) и идёт с ним по кругу, повторяя песенку: «Я несу, несу платочек под малиновый кусточек». При этом он старается незаметно оставить предмет сзади чьей-то спины. Если ему удалось, и он, оставив «платочек» на полу сзади ребёнка, прошёл круг и опять пришёл к оставленному предмету, то зевака становится водящим. Каждый ребёнок в круге старается быть внимательным и заметить, когда за спиной появится предмет. Если он заметил, он встаёт, берёт «платочек» в руки и догоняет водящего.

Панас.

Игра организовывается на переменах в коридоре. Водящему завязывают глаза шарфом или платком, несколько раз оборачивают его вокруг себя и оставляют. Все играющие дети хлопают в ладоши и зовут «Панас! Панас!» Водящий ловит игроков, ориентируясь на звук хлопков.

Подвижные игры в классе.

Подвижные игры для небольшого пространства востребованы в тех случаях, когда коридор небольшой и разгуляться в нём негде. Наиболее интересные игры имеют глубокую историю, и часто использовались в качестве обрядовых танцев во время народных гуляний.

Ручеёк.

Популярная игра на перемене, поскольку не организует активного движения и не является травматичной. Интересна детям разного возраста.

Дети строятся парами друг за другом. Каждая пара соединяет руки, поднимает их вверх. Образуется коридор. По живому коридору проходит ученик и выбирает себе пару. Тот, кого он выбрал, идёт за ним, они выходят из коридора и становятся первой парой. Оставшийся без пары идёт к последней паре и входит в живой коридор, выбирая себе нового партнёра.

11

Ниточка с иголкой.

Игра может быть организована даже в помещении небольшого класса. Дети строятся в шеренгу друг за другом. Первый ученик – иголочка, все остальные – ниточка. Иголочка передвигается по классу, все остальные играющие повторяют за ним передвижения: проходят между партами, переступают стулья, обходят вокруг стола учителя.

Путаница.

Также представляет подвижные игры для детей на минимальном пространстве. Водящий выходит из класса, дети становятся в круг и берутся за руки. Дальше они запутывают свой круг, переступают друг через друга или пролазят под соединёнными руками соседей. Единственное важное условие – руки не должны расцепляться. Образуется путаница. Когда запутываться дальше некуда, зовут водящего. «Бабка, бабка, нитки рвутся. Скоро-скоро разорвутся». Водящий возвращается в класс и пытается разобрать путаницу, указывает играющим, куда им переступить и как поворачиваться. Если нитка разорвалась, игра начинается заново.

Петушки.

Эта игра требует ловкости. Для игры выбирают два ребенка. На полу рисуют окружность. Играющие становятся внутрь линии, каждый сгибает в колене любую ногу и удерживают её рукой. В таком положении (на одной ноге) дети пытаются грудью вытолкнуть друг друга из круга. Побеждает тот, кто остался внутри нарисованной окружности.

Передача мяча

Играющие делятся на две или несколько команд, располагающихся на расстоянии нескольких шагов друг от друга, и становятся в колонну по одному. Головные игроки находятся на одинаковом расстоянии от намеченной черты, проведенной на земле; каждый из них держит в руках мяч. По команде преподавателя мяч передается из рук в руки над головами играющих, пока он не дойдет до последнего игрока. Тот быстро бежит вперед, становится во главе своей колонны, и вновь начинается передача мяча. Когда первый игрок окажется последним и получит мяч, он бежит к намеченной черте и кладет мяч на землю. Тот, кто сделает это раньше других, обеспечивает победу своей команде.

Примечание. Мяч можно также передавать между ног игроков или попеременно: через головы нечетных игроков и между ног четных. Можно также прокатывать мяч между ног игроков с одного конца колонны в другую.

Смена номеров

Играющие становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. В центре находится водящий. Он громко называет любые номера. Вызванные номера должны быстро меняться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

12

«Волк» и «ягненок»

Играющие становятся в колонну по одному, крепко держат друг друга за талию. Первый изображает пастуха, последний - ягненка, остальные - овец. Игрок, изображающий волка, становится в нескольких шагах впереди «пастуха» (лицом к нему). По сигналу преподавателя «волк» бросается, чтобы схватить «ягненка». «Пастух», вытянув руки в стороны, старается не пропустить его. «Овцы» бегут в наименее опасную сторону. Когда «ягненок» схвачен «волком», преподаватель назначает новых «волка», «пастуха» и «ягненка», и игра возобновляется.

Эстафета со скакалкой

Играющие делятся на две команды и становятся в колонну по одному. Первый и второй игроки отделяются от колонны и берут за концы скакалку. По сигналу преподавателя они проходят вдоль всей колонны, а игроки подпрыгивают на месте, стараясь не задеть скакалку. Затем первый игрок становится в конец колонны, а второй и третий игроки продолжают игру тем же способом. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок вновь не окажется во главе колонны. Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

«Стоп!»

На одной стороне площадки в одну шеренгу выстраиваются играющие, на другой – спиной к играющим становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!». Пока водящий произносит эти слова, все играющие должны как можно быстрее приблизиться к нему. Но при

команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хоть одно небольшое движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

«Второй – лишний»

Играющие образуют круг, став на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может стать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказывается позади, становится убегающим. Бегать можно как внутри круга, так и за его пределами. Если догоняющий запятнает убегающего, то они меняются ролями. Если играющих много, они становятся по кругу парами в затылок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой из пар, а оказывающийся третьим – убегает (в этом случае игра называется «Третий – лишний»).

Вариант. Тот, кто оказывается лишним, не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догоняет, - убегающим.

13

«Группа, смирно!»

Играющие становятся в одну шеренгу. Руководитель, поворачиваясь лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнить в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «группа». Если слово не произнесено, исполнить команду нельзя. Кто ошибется – делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д. Игра продолжается около трех минут. По окончании игры отмечают самых внимательных, т.е. тех, кто остался стоять в исходном положении. Согласно правилам, шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду. Вместо шага вперед можно провинившимся начислять штрафные очки. В этом случае победителями считаются те участники, которые наберут наименьшее количество штрафных очков.

«Точный расчет»

На полу чертят круг диаметром 40-60 см. В круг с завязанными глазами становится играющий. Его задача – выйти из круга, сделать восемь шагов и опять вернуться в круг.

«Карусель»

Играющие становятся в круг. На полу лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой или левой рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом кругом,

А потом кругом-кругом, все бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слова «Бегом» - бегут. По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону со словами:

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на пол и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего «звонка». Опоздавший на карусель в игре не участвует.

14

«У медведя во бору»

Все играющие стоят свободно группируясь на одной стороне площадки, на противоположной стороне проводится линия – опушка леса. За линией, в двух-трех шагах от нее, находится «берлога медведя». Дети подходят к берлоге медведя и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов и в то же время все вместе приговаривают:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Когда дети произносят последнее слово «рычит», медведь с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь поймать. Пойманного он отводит к берлоге. Игра кончается, когда пойманы трое-пятеро ребят.

«Воробьи-попрыгунчики»

На полу площадки рисуют такой круг, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «кот» - находится в центре круга. Остальные играющие – «воробьи-попрыгунчики» - становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя воробьи-попрыгунчики начинают выпрыгивать из круга, а кот старается кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого он поймал, становится котом, а кот – воробьем-попрыгунчиком, и игра продолжается. Побеждает тот, кого ни разу не поймали.

«Пустое место»

Все играющие, за исключением водящего, становятся в круг не более чем на шаг один от другого, руки за спину. Водящий бежит с внешней стороны круга, дотрагивается до кого-либо из играющих и после этого продолжает бежать вокруг круга в ту или другую сторону. Игрок, которого коснулся водящий, бежит в обратную сторону, стремясь раньше водящего прибежать на свое место. Встречаясь на пути, играющие здороваются, поднимая руки вверх, приседают друг перед другом и т.п. Водит тот, кто не успел занять пустое место.

Игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово "земля", то поймавший мяч должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное. На слово "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово "воздух" - названием птиц. При слове "огонь" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Ошибающийся выходит из круга.

15. Игра «Горячий мячик»

Играющие встают в круг, ведущий становится спиной к играющим вне круга. По сигналу ведущего играющие передают друг другу мяч (например, по часовой стрелке). Неожиданно ведущий говорит: "Стоп!" Тот, у кого в этот момент оказался мяч, выходит из игры. Наконец остаются только два играющих. Они встают друг перед другом и по сигналу, как и раньше, начинают быстро передавать мяч друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп!", мяч окажется в руках у одного из играющих. При этом считается, что второй победил.

Игра тренирует внимание и скорость движений.

ΦΟΤΟΟΤΧΕΤ







