



МБОУ «Федоровская СОШ №5»




Проект «Перемены без гаджетов»



Волонтерское объединение

«Академия добра»

2018 – 2019



молодежной политики

Сургутского района;

волонтерское объединение «Академия добра»

МБОУ «Федоровская СОШ №5».

Руководители проекта:

Какубава Мария, Голых Анастасия,

Гасанова Индира,

Камалова Алсу, Ступникова Анастасия,

Приблуда Анна

Кураторы проекта:

Калугина Ольга

Викторовна,

педагог-

организатор,

Курса Людмила



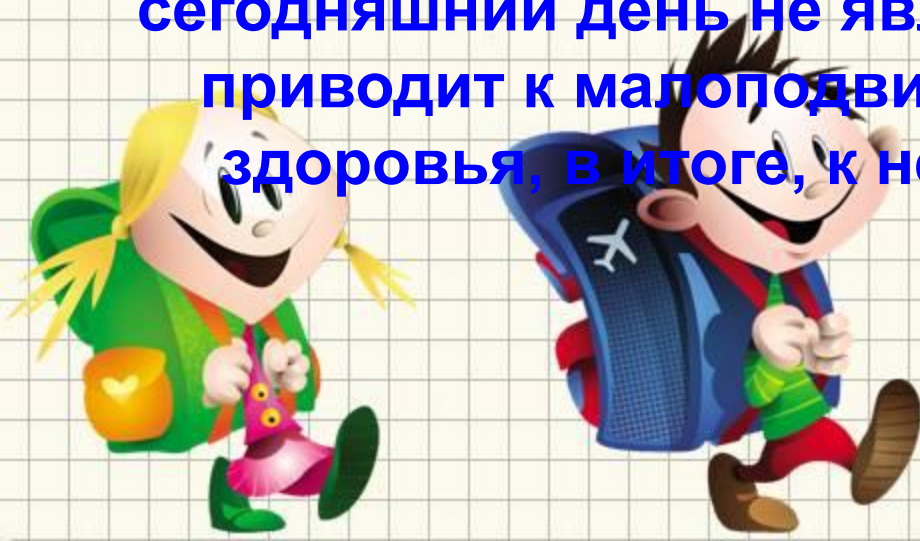
Какуева Марией, Голых Анастасией,
Гасановой Индирой, Камаловой Алсу,
Ступниковой Анастасией, Приблуда Анной.

Проект реализуется при поддержке:

- Ассоциации детских объединений школьников Сургутского района «Северия»;
- Администрации МБОУ «Фёдоровская СОШ №5»;
- Администрации г.п. Федоровский.

Проект направлен на:

создание активных перемен в школе, так как большое количество учащихся в перерывах между уроками проводят много времени в гаджетах, что на сегодняшний день не является столь безопасным: приводит к малоподвижности, ухудшению здоровья, в итоге, к неуспеваемости в школе.

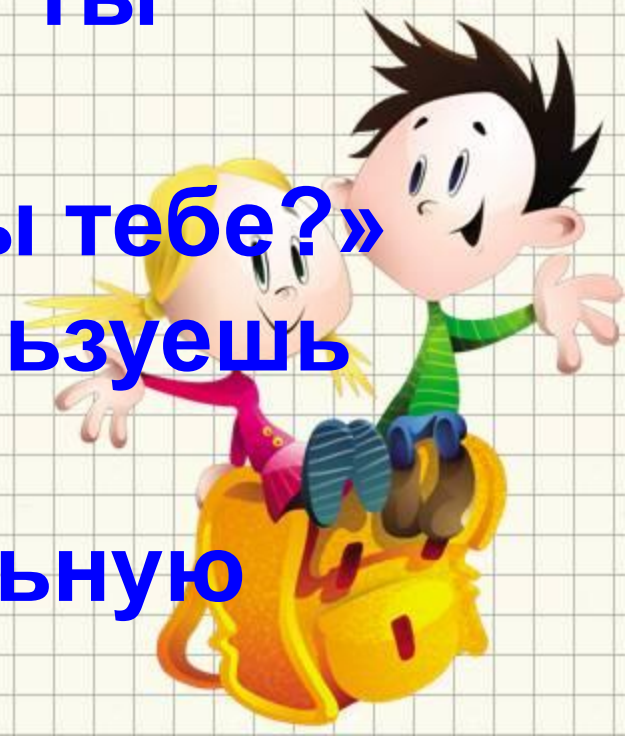


Социальный опрос учащихся школы.

Было опрошено 386 учащихся школы с 1 по 4 класс.

Вопросы:

- 1). «Что такое гаджет?»
- 2). «Какими гаджетами ты пользуешься?»
- 3.) «Для чего они нужны тебе?»
- 4.) «Как долго ты используешь гаджет в течение дня?»
- 5). «Опиши свою идеальную перемену».



Том, что большинство учеников на переменах предпочитают пассивный отдых, что приводит к малоподвижности и в следствии к ухудшению здоровья.



Также мы выяснили, что:

1). Школьники знают, что гаджеты – это электронные устройства. К ним дети

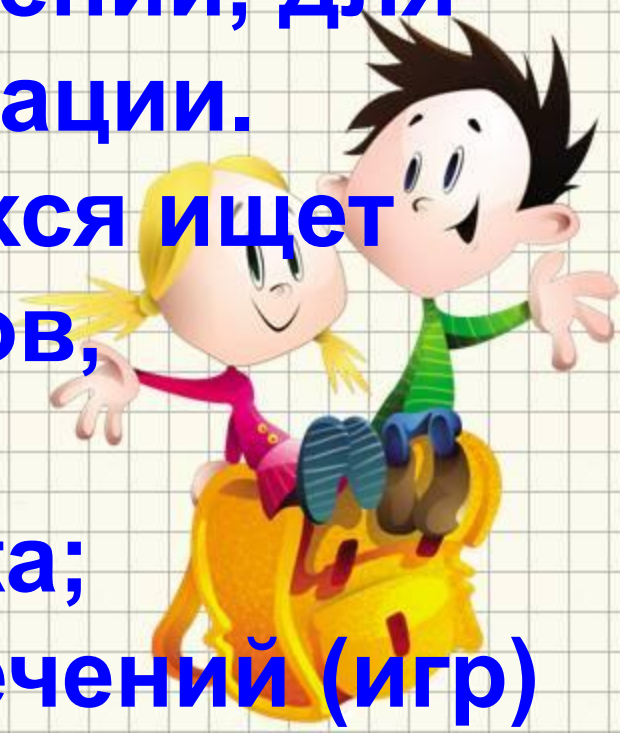
относят телефон, ноутбук, компьютер, приставку, планшет, плеер, телевизор,



компьютером, телевизором. 100 % опрошенных используют телефон, планшет; 10% - электронную книгу.



3). Гаджеты нужны, утверждают дети. Цели использования различны: для развлечений, для поиска нужной информации. Основная часть учащихся ищет информацию для уроков, пользуются для общения – 103 человека; используют для развлечений (игр)



4). На вопрос «как долго ты используешь гаджет в течение дня?» ответили также по-разному:

10 мин. – 5 человек

30 мин. – 70 человек

1 час – 120 человек

2 часа – 109 человек

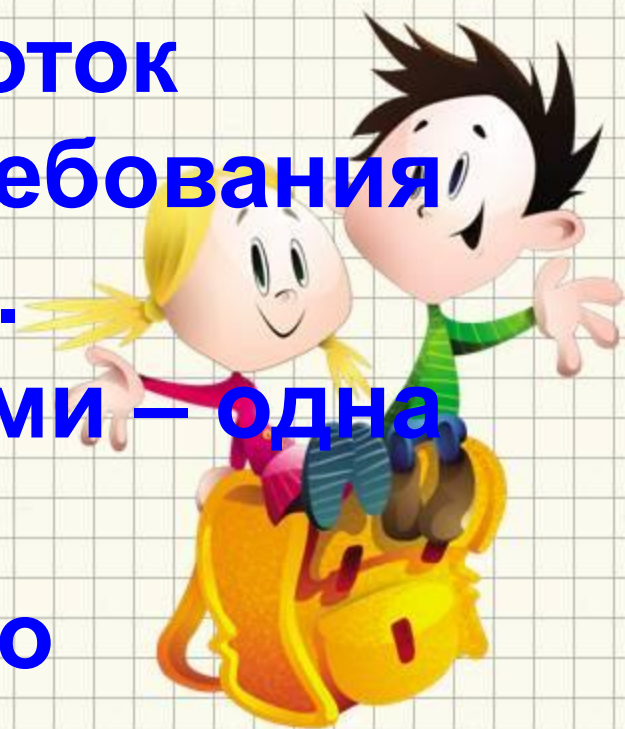
3 часа и более – 88 человек.



- «Мне не нужна перемена».
- «Чтобы поиграть в телефоне».
- «Чтобы позвонить родителям».
- «Чтобы успеть поиграть в «резиночки».
- «Чтобы подольше была перемена, чтобы побаловаться».
- «Чтобы успеть подготовиться к уроку».
- «Чтобы делать домашние задания».
- «Чтобы побегать, поиграть в догоняшки».

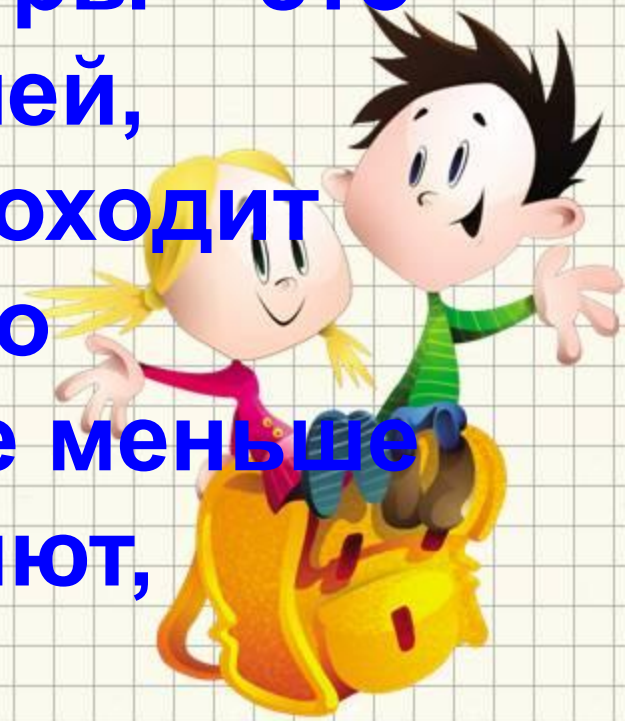


информации. У детей нет возможности отдохнуть даже на переменах, сменить вид деятельности. Большую часть свободного времени ученики проводят «в гаджетах» и дома снова неиссякаемый поток информации. Но это требования современного времени. Перемена между уроками – одна из составляющих учебного



время, играя в телефонные игры, становятся зависимыми от своих гаджетов вместо подвижных игр, которые способствуют не только живому общению, но и физическому развитию.

Весёлые подвижные игры – это детство наших родителей, бабушек и дедушек. Проходит время, у каждого нового поколения остается все меньше игр – тех, что объединяют, укрепляют чувство



Во время игры можно проявить свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку.



Мы, активисты волонтерского объединения «Академия добра» решили расспросить своих родителей, бабушек и дедушек, почитать

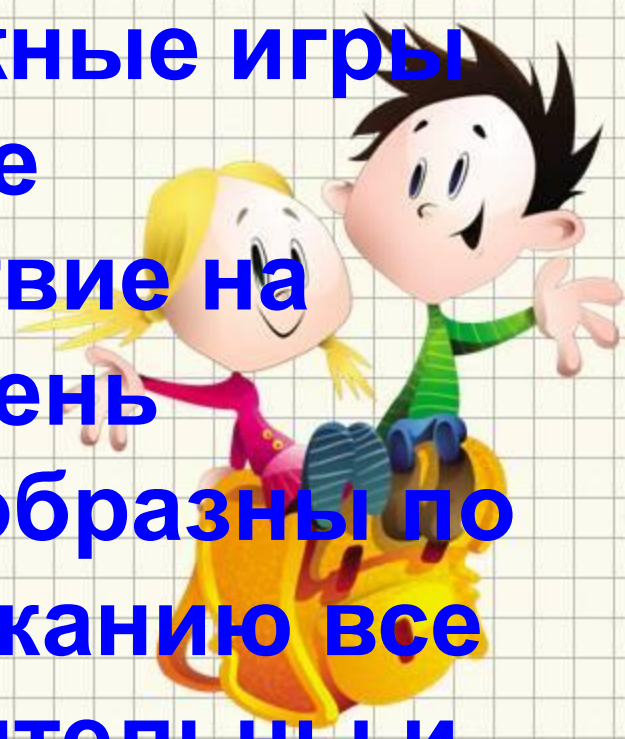
статьи в интернете об играх разных народов, рассказать о них другим детям,



научитесь играть самим и

недостаток движения, а также помогут предупредить умственное переутомление и повысить работоспособность учеников начальных классов во время учёбы.

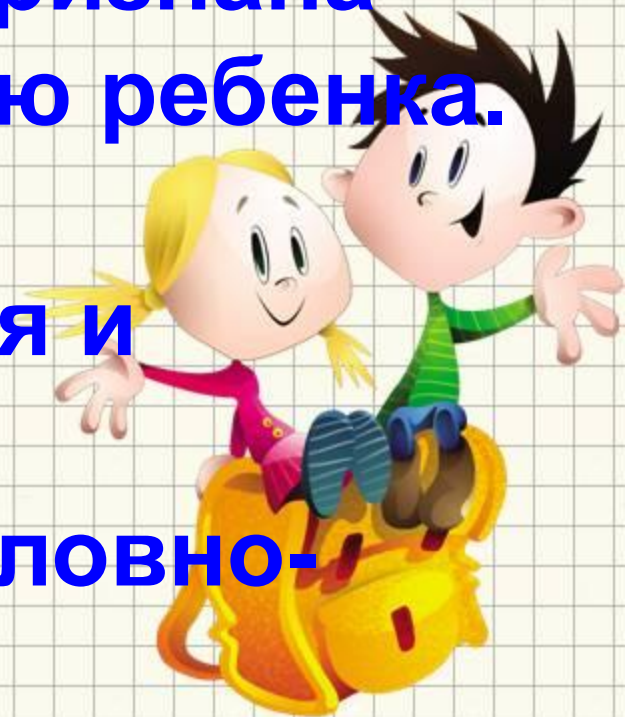
Кроме того, что подвижные игры оказывают всесторонне развивающее воздействие на организм, они еще и очень увлекательны и разнообразны по содержанию. По содержанию все народные игры и выразительными



**окружающем мире,
совершенствованию всех
психических процессов,
стимулируют переход детского
организма к более высокой
ступени развития.**

**Именно поэтому игра признана
ведущей деятельностью ребенка.
Все свои**

**жизненные впечатления и
переживания
малыши отражают в условно-
игровой**

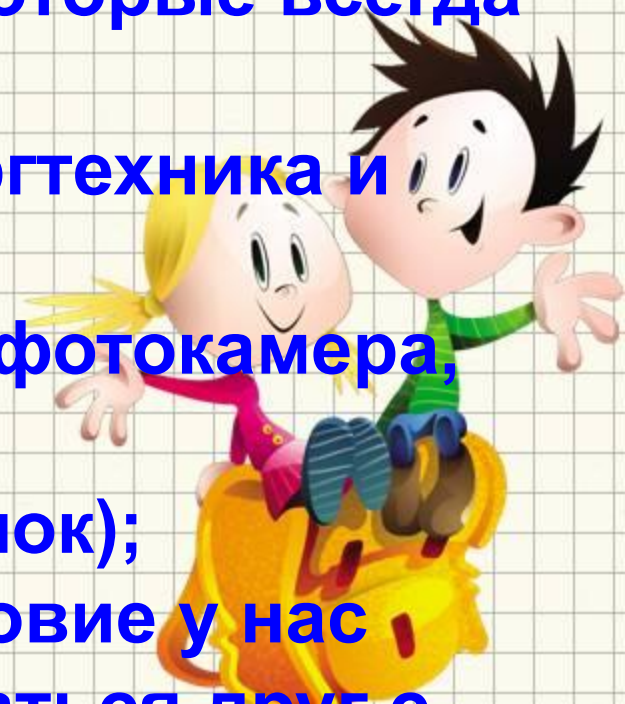


**предполагается развитие
двигательных навыков детей,
основных видов движений, а так
же на развитие умений
реагировать в игровой ситуации.
В ходе выполнения проекта дети
знакомятся
с различными видами народных
подвижных
игр и игр малой подвижности.**



необходимые условия:

- мы имеем опыт организации, проведения, оформления мероприятий, выставок, концертных программ, акций и т.д.;
- мы имеем поддержку со стороны руководства школы;
- во всех наших идеях и начинаниях нас поддерживают наши педагоги которые всегда помогают нам;
- у нас есть необходимая оргтехника и оборудование (компьютер, принтер, сканер, фотокамера, видеокамера для фото, видео съемок);
- а самое необходимое условие у нас тоже есть – это желание общаться друг с



гаджетов во время больших перемен, с помощью изучения национальных подвижных игр.



Задачи проекта:

- создать творческую группу и привлечь волонтеров в волонтерское объединение «Академия добра»;
- организовать досуг детей на переменах так, чтобы ученики начальных классов стремились к общению и



здоровому образу жизни

отдохнули

и при этом не поранились;

- развивать двигательную

активность обучающихся через

изучение национальных игр;

- формирование у школьников

чувств

милосердия, отзывчивости,

сострадания,

доброго отношения

друг к другу.



и их распределение внутри группы.



Группа	Обязанности	Волонтеры
Группа организаторов мероприятий.	Подготовка и проведение игровых перемен учащихся 1 – 4-х классов.	Какубава М., Голых А., Гасанова И., Камалова А., Ступникова А., Янукович Е., Приблуда А., Калугина О.В., Курса Л.Г.
Группа информационного обеспечения.	Распространение информации о проекте «Перемены без гаджетов» через информационные стенды, СМИ, школьный сайт, группы ВК, оформление проекта, (презентация).	Голых А., Какубава М., Гасанова И., Приблуда А., Калугина О.В.
Группа кураторов мероприятий.	Консультация по проведению народных игр	Калугина О.В., Курса Л. Г., Малыгин А.В., Умарбаев М.Ю

отдельно

на уроках физической культуры,
сколько во внеурочное время во всех
общеобразовательных учреждениях.
Одной из причин является то, что дети
не знают, чем себя занять на переменах,
поэтому просто бегают, толкая друг
друга.

Или проводят свободное время за
играми

в гаджетах. Ученики
начальных классов нуждаются в
общении, но не умеют
его выстраивать.



во время больших перемен.

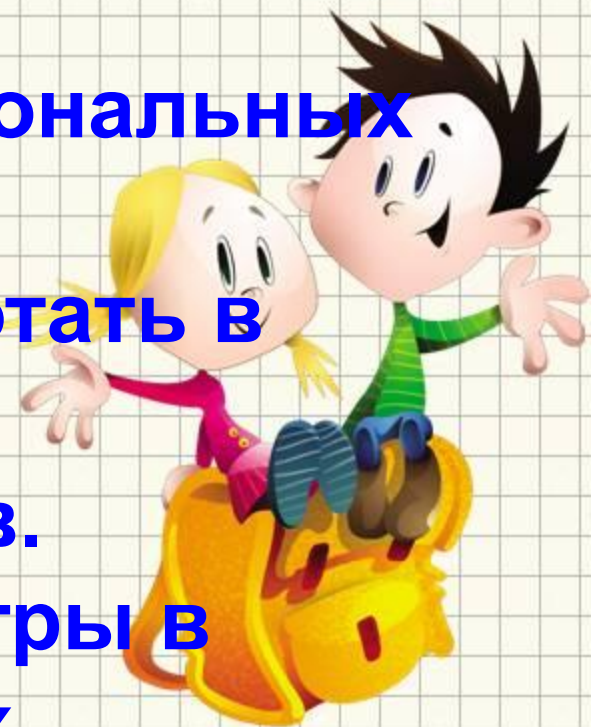
- Исключение травматизма на
переменах.

- Ученики овладеют навыками
самостоятельного проведения
подвижных игр без руководства
старших.

- Получение знаний о национальных
играх.

- Развитие умений работать в
коллективе,
лидерских качеств.

- Умение применять игры в
самостоятельных



В классных коллективах.

Мы, организаторы проекта в дальнейшем можем выбрать профессию учителя.

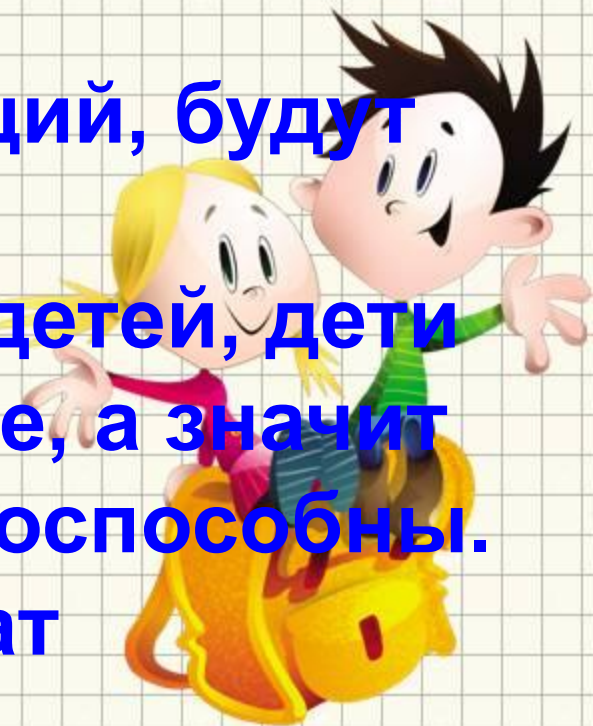


Если мы умело организуем игровую деятельность на большой перемене, то в школе улучшится дисциплина, уменьшится

число конфликтных ситуаций, будут развиваться

физические способности у детей, дети лучше отдохнут на перемене, а значит на уроках будут более работоспособны.

К тому же игры учат дружбе и доброте



**реализован в
любом образовательном учреждении.
Реализация нашего проекта – это не
только достижение
поставленной цели, но большая польза
для педагогического коллектива.**



1).Организационный (сентябрь 2018 г.)

- Создание творческой группы
 - Соц. опрос;
 - Подбор подвижных игр;
 - Разработка плана работы.



2).Реализующий (ноябрь 2018 г.– май 2019 г.)

- Проведение игровых перемен для учащихся 1 – 4-х классов (большая перемена).

3).Заключительный (май 2019 г.)

- Обобщение полученных данных о проведении активного отдыха учащихся на переменах (народных игр);
- Составление презентации.



Подвижные игры группы:

- «Кот и мышь» (русская игра).
- «Волк» (русская народная игра).
- «Горелки» (русская народная игра).
- «Гуси-лебеди» (русская народная игра).
- «Колдун» (украинская народная игра).
 - «Круглый хрещик» (украинская народная игра).
- «Заяц-месяц» (Зайка-маладзик) (белорусская игра).
- «Ежик и мыши» (Вожык и мышы) (белорусская игра).
- «Мельница» (Млын) (белорусская игра).



абхазско-адыгская (адыгейцы,
кабардины, черкесы, чеченцы, ингуши)
(декабрь 2018 г. – февраль 2019 г.).



Подвижные игры группы:

- «Бой петухов» (марийская игра).
- «Катание мяча» (Мече дене модмаш)
(марийская игра).
- «Олени и пастухи» (игра народов
ханты-манси).
- «Нарты-сани»
(игра народов ханты-манси).
- «Бег волоча ноги» («Когтекхабешадар»)
(чеченская игра).
- «Игра в колышки» («Хрокхехловзар»)
(ингушская игра).



- «Акеорю» (абхазская игра).
- «Мяч и ямка» (удмуртская игра).
- «Гонщик бурдюка» (адыгейская игра).
- «Журавли-журавли» (Къру-къру)
(кабардино-балкарская игра).
- «Волчок» Юла (Чын) (кабардино-
балкарская игра).
- «Чиж» (Кул (чечено-ингушская игра).
 - «Утушка» (Бобешк)
(чечено-ингушская игра).



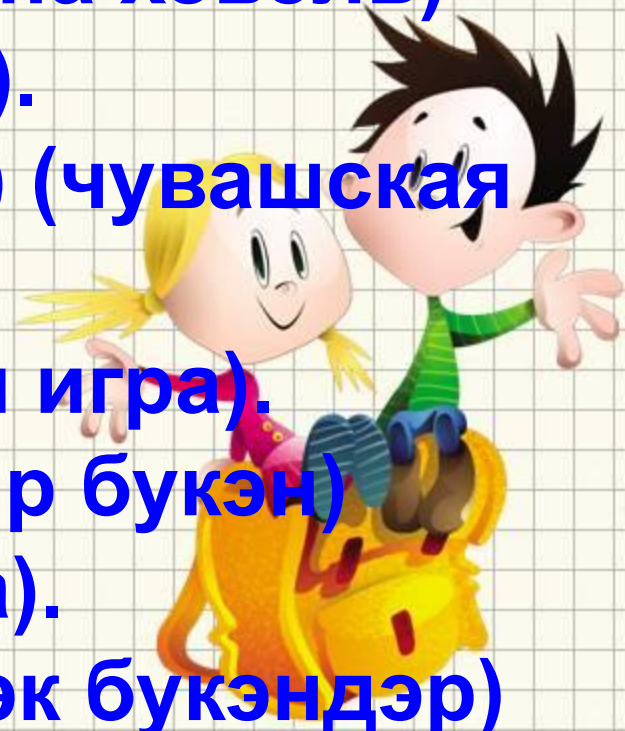
туркмены)

(март - май 2019 г.).



Подвижные игры группы:

- «Хищник в море» (Сёткан кайак тинэсрэ)
(чувашская игра).
- «Луна или солнце» (Уйохпа хэвель)
(чувашская игра).
- «Расходитесь!» (Сирелер!) (чувашская игра).
- «Юрта» (башкирская игра).
- «Медный пень» (Бакыр букэн)
(башкирская игра).
- «Липкие пеньки» (Йэбешкэк букэндэр)



(казахская игра).

- «Ястребы и ласточки» (Жапалактар жже карлыгаш) (казахская игра).



- «Серый волк» (Сары буре) (татарская игра).

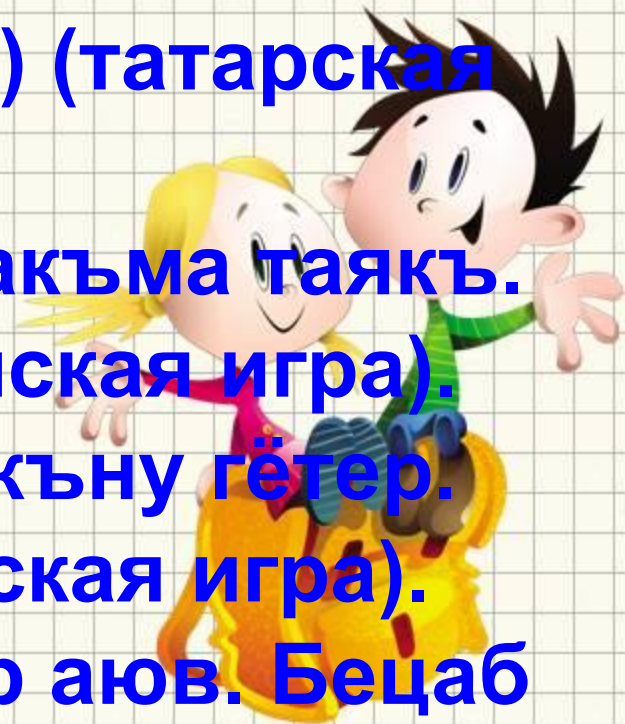
- «Скок-перескок» (Кучтем-куч) (татарская игра).

- «Займи место» (Буш урын) (татарская игра).

- «Палочка-стукалочка» (Къакъма таякъ. Дигалогит/илчи) (дагестанская игра).

- «Подними платок» (Явлукъну гётер. Квербац/борхе) (дагестанская игра).

- «Слепой медведь» (Сокъур аюв. Бецаб





**Спасибо за
внимание!**

