

Паспорт индивидуального проекта

Ученика 10 класса МБОУ «Агинская СОШ № 2»

Лапкина Владислава Сергеевича

Название проекта	Классная игротека
ФИО руководителя	Пылова Лариса Юрьевна
Описание проблемы, решению которой посвящен проект	На переменах мы видим, что ученики постоянно играют в телефоны, мало общаются, мало двигаются.
Актуальность проекта	<p>В наше время можно заметить то, что дети зависят от телефона и все время проводят в нем, в том числе и в школе на переменах. Живое общение заменено на виртуальное.</p> <p>В мобильные игры играют дети разного возраста, но влияние на здоровье игр чаще негативное, дети редко контролируют время, проведенное с телефоном в руках. Недостаточное знание детей о вреде и пользе компьютерных игр в настоящее время составляет большую проблему.</p> <p>С другой стороны живого общения становится все меньше. Общение – это обмен не только информацией, а и эмоциями, чувствами, взглядами.</p> <p>Возможность заменить мобильные игры в телефоне настольными играми позволит учащимся общаться больше. Это поможет ребятам развивать коммуникативные навыки, отвлечет их от телефонов.</p> <p>Поэтому я считаю, что мой проект актуален.</p>

Основная цель проекта	Организовать учащихся 5 класса для создания игр своими руками и оформления классной игротеки
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть актуальность проблемы зависимости от телефона школьников. 2. Изучить влияние телефона на здоровье, зрение. 3. Изучить мнение 5-классников о различных играх: мобильных, настольных. 4. Провести мероприятия для 5-классников, на которых сделать настольные игры своими руками.
План реализации проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение соответствующей литературы, поиск необходимой информации. 2. Опрос учащихся. 3. Обработка результатов исследования. 4. Ознакомление с результатами исследования. 5. Выявление необходимых инструментов, для создания настольных игр своими руками. 6. Проведение мероприятий «Классная игротека» для учеников 5 класса.
Ожидаемые результаты проекта, вклад в решение проблемы (описание позитивных изменений, которые произойдут в результате реализации проекта по его завершению)	<p>Проведённое мероприятие для учеников 5 класса, на котором они сделают своими руками классную игротеку, поможет им лучше найти общий язык с одноклассниками и еще больше сплотить их.</p> <p>Учащиеся 5-ого класса узнают, что долгие игры в телефоне сильно портят зрение, и излучение от телефона очень плохо влияет на здоровье</p>

	человека
Риски проекта	<p>Семиклассники не станут пользоваться классной игротеккой.</p> <p>Не заинтересованность 5-ти классников</p>
Используемые ресурсы	<p>1. Интернет</p> <p>2. Канцтовары для создания классной игротеки (картон, бумага, ручки, карандаши, фломастеры, цветной картон и т.д)</p>

Практическая часть

В ходе работы над индивидуальным проектом, мною были проведены следующие мероприятия:

1. Собрана информация из различных источников об истории и развитии различных видов игр.
2. Проведено анкетирование 5-ков.
3. Приготовлены нужные материалы, для создания настольных игр
5. Проведены несколько уроков у учащимися 5-ых классов, в ходе которых мы ознакомили их с проблемой, показали как можно сделать игры просто и интересно. Сделали с учениками несколько игр из предложенных.

Игры были выбраны наиболее легкие в создании, но не менее интересные

Кругосветное путешествие игра-ходилка



Основной процесс заключался в построении своей карты, которую можно наполнить любыми персонажами которые ребята только хотели.

Далее ребята сделали несколько кубиков для игры, фишки.

На этом создание игры-ходилки закончилось.

Игра на развитие памяти «Мемо»



Для создания данной игры ребята должны были нарисовать два одинаковых рисунка на картонной прямоугольной основе (лягушки, домик, персонажи из мультфильмов...)

Затем разукрасить эти рисунки и таким способом создать около 15 пар маленьких рисунков.

Суть этой игры заключается в том, что один человек раскладывает карточки квадратом в хаотичном порядке рисунком вверх, в это же время человек который будет играть стоит спиной. Он поворачивается ровно на 5 секунд и пытается запомнить изображения. Его отворачивают и переворачивают карточки на другую сторону. Теперь он должен переворачивать карточки и находить пары в течение минуты.

Есть и другие варианты игры «Мемо».

В ходе работы ребята усердно трудились, моментами веселились, общались, много рисовали, клеили и проводили время с друзьями.

Сам процесс очень увлек ребят.

Приложения

Приложение № 1

Анкета

1. Чем вы занимаетесь на перемене в школе?
2. Сколько часов в день вы проводите в телефоне?
3. Знаете ли вы что телефон приносит вред глазам?
4. Играете ли вы во время перемены в настольные игры?
5. Играете ли вы во время перемены в мобильные игры?
6. Какие игры помогают подружиться, компьютерные или реальные?

Результаты анкетирования

учен ик	1	2	3	4	5	6
1	Сижу с друзьями	1-2ч	да	да	нет	-
2	Общаюсь с друзьями	2-3ч	да	нет	нет	-
3	Повторяю информацию	1ч	да	нет	да	Реальные
4	Разговариваю с одноклассниками	1ч	Да, знаю	да	нет	Реальные, потому что вы видите человека
5	Играем	1-3ч	да	да	нет	разные
6	Разговариваю с друзьями	1-2ч	да	нет	да	Реальные
7	Играю в телефон	4ч	да	нет	да	-
8	играем	3ч	да	да	да	Реальные
9	ничем	1-3ч	да	нет	нет	Компьютерные
10	Общаюсь с одноклассниками	2-3ч	да	нет	нет	Реальные
11	Сижу	«много »	конечн о	нет	Редк о	И те, и те
12	Жду урока	1ч	знаю	редко	да	Реальные
13	Общаюсь	1-2ч	да	редко	да	Реальные

Приложение № 2

