

## 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"> <li>1. Рассмотреть актуальность проблемы зависимости от телефона школьников.</li> <li>2. Изучить влияние телефона на здоровье, зрение.</li> <li>3. Изучить мнение 5-классников о различных играх: мобильных, настольных.</li> <li>4. Провести мероприятия для 5-классников, на которых сделать настольные игры своими руками.</li> </ol>
План реализации проекта	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучение соответствующей литературы, поиск необходимой информации.</li> <li>2. Опрос учащихся.</li> <li>3. Обработка результатов исследования.</li> <li>4. Ознакомление с результатами исследования.</li> <li>5. Выявление необходимых инструментов, для создания настольных игр своими руками.</li> <li>6. Проведение мероприятий «Классная игротека» для учеников 5 класса.</li> </ol>
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

