

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
ГАУ ДПО «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ»

Кафедра педагогики и психологии

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА

Педагогический проект

«Инструмент организации досуга обучающихся «Ларец игр»

Выполнил: Безденежных Павел Викторович
выпускник курсов профессиональной
переподготовки по направлению
«Основы педагогической деятельности»

Научный руководитель: Стародубцева Галина Александровна,
доцент, кандидат психологических наук

Иркутск, 2019 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
Паспорт проекта	3
Введение	5
• Актуальность проекта	5
• Гипотеза проекта	6
• Цель проекта	6
• Задачи	6
• Участники проекта	7
Описание проекта	8
• Стратегия и механизмы достижения поставленных целей	10
• План реализации проекта	10
• Практическая составляющая проекта	11
• Прогнозируемые краткосрочные и долгосрочные результаты	12
• Оценка успешности реализации проекта	12
• Дальнейшее развитие проекта	13
• Оценка рисков	13
• Практическая значимость проекта	13
Заключение	15
Список литературы и электронных источников	16
Приложения	18
• Игровые мероприятия, доступные для проведения в стенах образовательного учреждения	18
• Вовлечение учащихся МБОУ города Иркутска гимназии №3 в игровой процесс соревнований «Дженга.Life»	22
• Статистические исследования, проведенные в период работы над проектом	24

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Площадка реализации проекта	МБОУ города Иркутска гимназия №3
Автор проекта	Безденежных Павел Викторович, учитель технологии, выпускник курсов профессиональной переподготовки по направлению «Основы педагогической деятельности»
Тема проекта	«Инструмент организации досуга обучающихся «Ларец игр»
Цель и задачи проекта	Цель: Организация досуга обучающихся через создание серии развивающих настольных и подвижных игр для детей от 7 до 17 лет. Задачи: 1. Разработать, изготовить, провести апробацию серии развивающих настольных и подвижных игр для детей от 7 до 17 лет; 2. Организовать проведение игровых соревнований между учащимися гимназии №3 во внеурочное время; 3. Выполнить внедрение проекта в иных образовательных учреждениях Российской Федерации.
Участники проекта	Учащиеся МБОУ города Иркутска гимназии №3 в возрасте от 7 до 17 лет (ученики 1-11 классов), учителя, родители.
План реализации проекта	• Этап I – март-апрель 2019 г. – изготовление настольной игры «Дженга» силами учащихся 6-8-ых классов и проведение командных соревнований «Дженга.Life» в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3. • Этап II – июль-сентябрь 2019 г. - подготовка и проведение командного квеста «Остров сокровищ. Сундук старого пирата» в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3. • Этап III - октябрь 2019 г. – разработка и изготовление игры «Сырный ломтик», проведение командных соревнований в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3. • Этап IV – ноябрь 2019 г. – изготовление подвижной игры «Лабиринт», проведение сорев-

	нований среди учащихся гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3. • Этап V – март 2020 г. – участие в конференции преподавателей технологии с презентацией проекта и предложением внедрения в образовательных учреждениях Иркутска и Иркутского района.
Прогнозируемые краткосрочные и долгосрочные результаты реализации проекта	1. Будут разработаны, изготовлены, апробированы и, при необходимости, доработаны развивающие игры для детей 7-17 лет. 2. Будут организованы и внесены в график ежегодных гимназических мероприятий соревнования между учащимися гимназии №3. 3. Будет выполнено внедрение проекта в иных образовательных учреждениях Иркутска, Иркутского района, Российской Федерации.
Показатели и критерии успешности выполнения проекта	Показатели успешности проекта: 1. Вовлеченность участников проекта в игровой процесс во внеурочное время. 2. Рост интереса к мероприятиям проекта. Критерии успешности проекта: 1. Увеличение количества участников проекта. 2. Наличие отзывов о мероприятиях проекта.
Дальнейшее развитие проекта	В ходе реализации пятого этапа проекта планируется выступить на конференции технологов образовательных учреждений г. Иркутска с демонстрацией мероприятий проекта для дальнейшего распространения опыта в Иркутске, Иркутском районе. Далее – выход на образовательные учреждения области и Российской Федерации.
Практическая значимость проекта	Регулярное проведение подобных мероприятий эффективно замещает интерес к общению с телефоном у участников, благотворно влияет на формирование социальной среды и дружественной атмосферы в классных коллективах, поддерживает здоровый соревновательный дух, реализует воспитательную функцию. Организация досуга в нескольких образовательных учреждениях Иркутска приведет к многократному увеличению количества вовлеченных в игровой процесс участников всех возрастов, готовых отказаться от времяпрепровождения за электронными устройствами, на что и нацелен этот проект.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проекта:

Высокий уровень увлеченности детей общением с телефоном или планшетом наряду с широким спектром предлагаемого информационного шума – игры, мессенджеры, социальные сети, библиотеки музыки и видеоконтента – приводит к просиживанию обучающимися за гаджетами на переменах, а зачастую и попытками взаимодействия с электронными устройствами на уроках.

При этом на занятиях отсутствует внимание, как у самого отвлекающегося ученика, так и у сидящих рядом [11].

На переменах дети вместо общения или выполнения подготовки к следующему уроку или физических разминок заняты тем, что снова сидят. Позиция Роденовского мыслителя, сопровождающая процесс взаимодействия с телефоном, приводит к искривлению позвоночника, сутулости, затруднениям питания нижних конечностей, ухудшению зрения, рассосредоточенности внимания. [12]. Мало того, дети не развивают свои коммуникативные навыки, не умеют общаться друг с другом, работать в команде, они становятся раздражительными и агрессивными, не умеют сдерживать себя в общении. Кроме того, у активно пользующихся электронными устройствами нарушается сон, повышается усталость, атрофируется долговременная память, поскольку отсутствует необходимость что-либо запоминать – можно посмотреть в телефоне или компьютере – а частая смена кадров работает только с кратковременной памятью, хранящей увиденное не более 8 секунд. [2]

Исследователи из Университета Сассекса и Университетского колледжа Лондона (Великобритания) выяснили, что частое использование гаджетов уменьшает количества серого вещества в мозге. В эксперименте участвовали 75 человек, которые должны были ответить, как сильно они зависят от различных медиа-устройств, начиная от мобильных телефонов и компьютеров и заканчивая телевизором (кроме того, в опросник были включены также печатные издания). Результаты опроса совместили с результатами МРТ мозга, и оказалось,

что у тех, кто больше всего пользуется медиа-электроникой, меньше серого вещества в передней поясной коре, которая участвует в выполнении когнитивных задач и помогает контролировать эмоции. [12]

Введение запрещающих норм в формате рекомендательных писем и приказов по образовательному учреждению, имеют сниженный порог эффективности, поскольку являются внешним источником отрицательной мотивации, а «запретный плод» при этом остается сладок. К тому же, ни одним запрещающим документом не обозначается ответственность за нарушение, а изъятие электронного устройства может послужить источником уголовной ответственности в отношении самого же педагога.

Отвечая на социальные запросы современного общества, действуя в соответствии с задачами Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р, по созданию условий для повышения ресурсного, организационного, методического обеспечения воспитательной деятельности, повышению эффективности воспитательной деятельности, формированию социокультурной инфраструктуры, содействующей успешной социализации детей, необходимо изыскать более эффективный метод снижения времени взаимодействия учащихся образовательных учреждений с электронными устройствами.

Гипотеза проекта:

Организация досуга обучающихся во внеурочное время позволит снизить время взаимодействия детей с электронными гаджетами и заместить интересы в пользу живого игрового общения и работы в командах.

Цель проекта:

Организация досуга обучающихся через создание серии развивающих настольных и подвижных игр для детей от 7 до 17 лет.

Задачи:

1. Разработать, изготовить, провести апробацию серии развивающих настольных и подвижных игр для детей от 7 до 17 лет;

2. Организовать регулярное проведение игровых соревнований между учащимися гимназии №3 во внеурочное время;

3. Выполнить внедрение проекта в иных образовательных учреждениях среднего образования Иркутска, Иркутской области, Российской Федерации.

Участники проекта:

Учащиеся МБОУ города Иркутска гимназии №3 в возрасте от 7 до 17 лет (ученики 1-11 классов), учителя, родители. Никаких отборов участников по возрастным, национальным и иным критериям не производится, поскольку проект направлен на вовлечение как можно более широкого круга участников.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Продуктом проекта являются разработанные настольные и подвижные игры и мероприятия, а также существующие, подходящие или адаптированные под условия проведения в гимназии.

Настольная игра **«Дженга.Life»** построена на базе общеизвестной игры «Падающая башня». Нововведения касаются правил игры – работа с башнями осуществляется командами из 3 игроков, все команды играют равное ограниченное время, в зачет результатов идут высота построенных сооружений. При подготовке и непосредственном игровом процессе участникам необходимо сформировать команду, определить очередность своих ходов, сработаться так, чтобы исключить конфликтные ситуации, т.е. проявить свои коммуникативные способности. При падении – всем участникам команды надо согласованно и оперативно воспроизвести стартовую башню для сокращения потраченного времени. В процессе разборки и строительства башни участники отрабатывают такие навыки, как: внимание, сосредоточенность, наблюдательность, мелкую моторику – для того, чтобы не обрушить свой объект строительства. Соревновательная составляющая повышает интерес участников к игре, тем более что на одной площадке или в одной команде могут сойтись участники различных возрастов, полов, национальностей, вероисповеданий.

Квест **«Остров сокровищ. Сундук старого пирата»** - подвижное интеллектуальное мероприятие для детей среднего и старшего возраста. Командам из 8 человек предстоит отыскать реальный сундук с сокровищами, пользуясь картой местности и набором головоломок, включающих задания по обществознанию, географии, биологии, топографии, геометрии, математике, логике, технологии, литературе, русскому языку. При этом команды организуются заблаговременно, каждый участник примеряет свою роль (капитан, кок, штурман, матрос, боцман), отвечая за ту или иную сферу знаний. В ходе игры дети видят наглядное применение имеющихся либо недостающих у них знаний и способны самостоятельно проанализировать, в какой области им необходимо эти знания восполнить. Соревновательная составляющая заставляет детей работать в экс-

тремальных условиях, мобилизируя свои силы и знания, опираясь на собственную мотивацию к участию в игре.

Командная версия напольной игры **«Сырный ломтик»** предназначена для отработки навыков согласованной работы в парах. Задача каждой команды – управляя двумя направляющими, провести ловушку с мячом от нижней позиции до ворот, расположенных в верхней части игрового поля, мимо «сырных дырок», с которые мяч проваливается при малейшем смещении ловушки. Сложность именно в согласованном управлении ловушкой – оба участника должны быть исключительно внимательны и чувствовать намерения и действия друг друга для достижения искомого результата. Побеждает та команда, которая проведет мяч до ворот за наименьшее время.

В процессе игры отрабатываются внимание, сосредоточенность, работа в команде. Игра доступна для участия в любом возрасте.

Подвижная игра **«Лабиринт»** является вариацией одноименной настольной игры и направлена на развитие навыков устного счета, координации в пространстве, командной работы. Изначально игра задумывалась для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста; с учетом того, что в игре присутствуют простые операции с натуральными целыми числами, может быть интересна и ученикам 5-х классов.

Задача участников, выполняя математические операции сложения и вычитания числа, выпавшего на кубике, со «стоимостью» клетки на игровом поле, перемещаясь в заданном направлении, пройти от входа до выхода из лабиринта. В подвижной версии игры роль фишек выполняют сами участники, перемещающиеся по нарисованному на полу полю. Одновременно могут соревноваться от двух и более команд (зависит от доступных к нанесению полей площадей образовательного учреждения). Побеждает та команда, участники которой быстрее прошли лабиринт.

С примерным перечнем игр, доступных к проведению, помимо запланированных к реализации в ближайший год, можно ознакомиться в приложении 1.

Стратегии и механизмы достижения поставленных целей:

1. Доведение информации потенциальным участникам игровых мероприятий о предстоящем проведении соревнований путем устных объявлений перед уроками, визуальных объявлений на доске и экране объявлений в гимназии, электронных объявлений в социальных сетях «Дневник.ру», «ВКонтакте», «Instagram» с разъяснением правил игры и предложением сформировать команды и подать заявку;
2. Сбор заявок и формирование турнирных таблиц к соревнованиям;
3. Привлечение юношей 6-8 классов к изготовлению реквизитных элементов на уроках технологии в рамках практического закрепления материала по обработке древесины (разметка, пиление, сверление, шлифовка, контрольные замеры);
4. Проведение игровых мероприятий во внеурочное время с ежедневной публикацией результатов в сети «Дневник.ру», а также в усеченном виде (без указания личных данных участников) в сетях «ВКонтакте» и «Instagram».
5. Привлечение детей, не задействованных в непосредственном участии в соревнованиях, к фото- и видеосъемке мероприятия, с последующим сбором отснятого материала.
6. Рефлексивный прием заявок на участие от новых команд и введение их в соревнования.
7. По завершении всеми командами выполнения заданий – подведение итогов с последующей публикацией и объявлением победителей.
8. Формирование фото- и видео-публикаций для популяризации мероприятия в социальных сетях.
9. Проведение рефлексивного сбора отзывов на проведенное мероприятие, внесение корректировок на дальнейшие этапы проекта.

План реализации проекта:

Этап I – март-апрель 2019 г. – изготовление настольной игры «Дженга» силами учащихся 6-8-ых классов и проведение командных соревнований

«Дженга.Life» в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3.

Этап II – июль-сентябрь 2019 г. - подготовка и проведение командного квеста «Остров сокровищ. Сундук старого пирата» в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3.

Этап III - октябрь 2019 г. – разработка и изготовление игры «Сырный ломтик», проведение командных соревнований в гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3.

Этап IV – ноябрь 2019 г. – изготовление подвижной игры «Лабиринт», проведение соревнований среди учащихся гимназии №3. Внесение соревнований в годовой план мероприятий гимназии №3.

Этап V – март 2020 г. – участие в конференции преподавателей технологии с презентацией проекта и предложением внедрения в образовательных учреждениях Иркутска, Иркутского района. По успешном завершении освоения прилегающих территорий – выход на российский уровень.

Практическая составляющая проекта:

Изготовление реквизита для внедряемых игр выполняется на уроках технологии с привлечением учащихся 6-8 классов гимназии №3. При этом повышается ответственность детей к производственному процессу, поскольку они осознают, что делают не некую абстрактную вещь, а элемент игрового процесса для себя. Отрабатываются навыки работы с чертежным и столярным инструментом, навыки обработки деревянных заготовок ручным и электроинструментом, навыки самоконтроля при выполнении контрольных измерений и создании безопасных деталей (отсутствие шероховатостей, потенциальных заусенцев, опасных элементов, неровностей).

До начала игрового процесса учащиеся договариваются и объединяются в команды, в том числе сборные из разных параллелей, на практике применяя и развивая свои коммуникативные навыки. Непосредственно в процессе игры отрабатываются внимание и концентрация, целеустремленность, согласованная работа в команде, мелкая моторика («Дженга.Life», «Сырный ломтик»), прак-

тическое применение предметных знаний, полученных в ходе изучения учебных программ («Остров сокровищ», «Лабиринт»).

Прогнозируемые краткосрочные и долгосрочные результаты:

1. В течение первого года работы над проектом будут разработаны, изготовлены, апробированы и, при необходимости, доработаны развивающие игры для детей 7-17 лет. Несмотря на завершение первого этапа, работа над игрой «Дженга.Life» продолжается – для организации второго соревновательного тура – с повышенной сложностью.

2. По завершении апробации игр, будут организованы и внесены в график ежегодных гимназических мероприятий соревнования по ним между учащимися гимназии №3. В частности, соревнования «Дженга.Life» уже внесены в график внеурочных мероприятий гимназии №3 в период с 20 по 25 апреля 2020 года.

3. Будет выполнено внедрение проекта в иных образовательных учреждениях среднего образования Иркутска, Иркутского района, Российской Федерации. В качестве первого шага к этому запланировано выступление на конференции в марте 2020 года с целью популяризации инструмента организации досуга во внеурочное время в образовательных учреждениях города Иркутска среди учителей технологии и педагогов-организаторов.

Оценка успешности реализации проекта:

Показатели успешности проекта:

1. Вовлеченность участников проекта в игровой процесс во внеурочное время (приложение 2).

2. Рост интереса к мероприятиям проекта (приложение 3).

Критерии успешности проекта:

1. Увеличение количества участников проекта.

В ходе реализации первого этапа – соревнований «Дженга.Life» – количество команд участников росло в геометрической прогрессии. Если на старте игр к участию приступили только 9 команд, то к третьему дню количество команд возросло до 30, а в четверг к играм приступила уже 56-ая команда.

2. Наличие отзывов о мероприятиях проекта.

Для организатора и непосредственного ведущего мероприятий проекта, самым значимым отзывом стал отзыв директора гимназии Трошина Андрея Сергеевича, поставившего в пример и мероприятие, и его организатора на майском педагогическом совете. Этот отзыв стал подтверждением того, что организуемые и проводимые игры интересны не только детям, за ними наблюдают и классные руководители, и администрация гимназии.

Дальнейшее развитие проекта:

В ходе реализации пятого этапа проекта планируется выступить на конференции технологов образовательных учреждений г. Иркутска с демонстрацией мероприятий проекта для дальнейшего распространения опыта в Иркутске, Иркутской области. Далее – выход на образовательные учреждения Российской Федерации.

Оценка рисков:

Риски невыполнения данного проекта в части, касающейся пятого этапа, в моем видении, связаны исключительно с человеческим фактором, а именно – отсутствием личной заинтересованности в продвижении проекта в образовательных учреждениях, отличных от гимназии. При наличии фактора профессионального выгорания, весьма ощутимого на проводимых в Иркутске ИМЦРО мероприятиях для учителей технологии, затраты времени и сил будут несопоставимы результату. Решение данной проблемы мы видим в поиске энтузиастов в школах среди новых учителей, педагогов-организаторов, слушателей курсов повышения квалификации ГАУ ДПО ИРО ИО, наиболее ярко проявивших себя в период обучения. Придерживаясь мнения Бодо Шефера [5] и ориентируясь на тех слушателей, которые внимают нам с позитивом, тесно взаимодействуя с ними, реализация третьего этапа представляется вполне достижимой.

Практическая значимость проекта:

Разовое проведение первого игрового мероприятия проекта привлекло к участию в нем более 160 учащихся гимназии №3. Длительность соревнования составила одну неделю, собирая на каждой перемене полную рекреацию игро-

ков и их болельщиков. Регулярное проведение подобных мероприятий эффективно замещает интерес к общению с телефоном у участников, благотворно влияет на формирование социальной среды и дружественной атмосферы в классных коллективах, поддерживает здоровый соревновательный дух, реализует воспитательную функцию. Внедрение опыта организации досуга в нескольких образовательных учреждениях среднего образования Иркутска приведет к многократному увеличению количества вовлеченных в игровой процесс участников всех возрастов, готовых отказаться от времяпрепровождения за электронными устройствами, на что и нацелен этот проект.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Отвечая на социальные запросы современного общества, действуя в соответствии с задачами Стратегии развития воспитания в Российской Федерации по созданию условий для повышения ресурсного, организационного, методического обеспечения воспитательной деятельности, повышению эффективности воспитательной деятельности, формированию социокультурной инфраструктуры, содействующей успешной социализации детей, продуктом нашего труда над данным проектом должен был стать эффективный метод снижения времени общения учащихся образовательных учреждений с электронными устройствами, построенный на самостоятельной внутренней мотивации.

В связи с тем, что предложенная организация досуга обучающихся во внеурочное время уже на первом этапе своей практической реализации позволила заместить интересы детей в пользу живого игрового общения, работы в командах и привела к снижению времени взаимодействия с электронными гаджетами, мы можем сделать вывод об успешности и перспективности проекта.

В заключение хотим отметить, что рефлексия на реализацию первого этапа проекта продолжается уже четвертый месяц; учащиеся от 3 до 8 классов до настоящего времени продолжают приходить на переменах к кабинету технологии и командами играют в игру «Дженга.Life», уже без соревновательной составляющей, а для удовольствия. Более того, весь сентябрь звучат запросы от учащихся и их родителей на проведение новых мероприятий, что подтверждает заинтересованность детей в организации досуга во внеурочное время и гипотезу проекта о возможности замещения электронных гаджетов настольными и подвижными играми в образовательных учреждениях среднего образования. Обеспечивая регулярное проведение новых мероприятий, мы поддерживаем заинтересованность детей и их собственную мотивацию к снижению времени общения с телефоном.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Захаров, А. В. Теория игр в общественных науках: учебник для вузов / А. В. Захаров ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2015. — (Учебники Высшей школы экономики). — 304 с.
2. Чалдини. Р.Б. Психология влияния /Роберт Б. Чалдини. Психология влияния, 5-ое изд. – СПб.: Питер, 2014. – 270 с.
3. Хон, Р.Л. Педагогическая психология: Принципы обучения: учеб. пособие / Р.Л. Хон. – Екатеринбург: «Деловая книга», 2002. – 732 с.
4. Степанов С.С. Вариации на тему педагогической психологии / С.С. Степанов // Психологическая наука и образование. – 2003. – №1 – С. 104-111.
5. Шефер Б. Законы победителей / Бодо Шефер. Законы победителей. Мудрые истины. Стратегии успеха /М.: «Попурри», 2014. – 272 с.

СПИСОК ЭЛЕКТРОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

6. Ахметзянова Г.З. Подвижные игры для детей четвертого класса (11-12 лет) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: - http://pedsovet.su/dosug/podvizhnye_igry_dlya_4klassa . – Загл. с экрана.
7. 13 весёлых конкурсов для детей 8-10 лет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: - <http://www.13idei.ru/detyam/13-veselyx-konkursov-dlya-detej-8-10-let/> . – Загл. с экрана.
8. Игры для вечеринок подростков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/igry-na-prazdnikah/igry-dlja-vecherinok-podrostkov.html> . – Загл. с экрана.
9. Игры для подростков 16 лет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://womanadvice.ru/igry-dlya-podrostkov-16-let> . – Загл. с экрана.
10. Саренко О.Э. Игровая деятельность на уроках русского языка. [Электронный ресурс] // Социальная сеть работников образования. – 2015. – 15 сентября – ООО «Квазар» - 2015. Режим доступа: -

<https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2015/09/05/igra-v-obrazovatelnom-protsesse>

11. Мамедова Л.Ф. Использование игр и игровых элементов в учебно-воспитательном процессе. [Электронный ресурс] // Портал «Инфо-Урок.ру» - Режим доступа: - <https://infourok.ru/ispolzovanie-igr-v-uchebno-vospitatelnom-processe-2489642.html> . - Загл.с экрана.
12. Гладких И. Зависимость подростков от гаджетов: что делать, если ребёнок не отлипает от телефона? [Электронный ресурс] // КогниФит. – 2019 – 26 февраля. Режим доступа: <https://zen.yandex.ru/media/cognifit/zavisimost-podrostkov-ot-gadjetov-cto-delat-esli-rebenok-ne-otlipaet-ot-telefona-5c741868645eac00b39dddbe> . - Загл. с экрана.

Игровые мероприятия доступные для проведения в стенах образовательного учреждения:

«Дженга.Life»

Реквизит: прямоугольные бруски в комплектах по 30 шт., соотношение сторон 1:1:3, секундомер (таймер). Количество игровых комплектов соответствует количеству одновременно играющих команд из 3 человек. Перед началом игры из брусков составляются базовые башни, по 3 бруска в ряд, каждый последующий укладывается накрест к предыдущему. Задача каждой команды – в течение 5 минут, поочередно вытаскивая брусок из нижних уровней башни, перемещать их наверх, укладывая в ряды по 3 шт. Каждый участник действует только одной рукой. При падении башни команда заново выстраивает базовую и продолжает строительство. Выигрывает та команда, у которой на момент завершения игрового времени будет более высокая башня. Результат фиксируется в формате: «17/1», где 17 – количество уровней башни, 1 – количество брусков в верхнем уровне. Игру можно проводить в несколько этапов до достижения максимальных результатов. [авторская разработка]



Рис 1-2. Соревнования «Дженга.Life» в гимназии №3. Апрель 2019 г.

«Третий лишний»

В центр рекреации ставятся стулья, на 1 меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило — выходит из игры. Один стул

убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3-4 человека, все же лучше поставить стулья. [6]

«Лабиринт»

Реквизит: размеченный на полу (асфальте) квадрат 11х11 полей с указанием направлений движения и корректирующей цифрой, игровой кубик, секундомер.

Задача каждого игрока – пройти от клетки входа до клетки выхода. Направление движения игрока задается стрелкой на достигнутом им поле, корректирующее число на поле суммируется (вычитается – в зависимости от знака) с числом, выпавшем на кубике. Побеждает тот игрок, что быстрее пройдет лабиринт. Игра рекомендована детям младшего школьного возраста для развития устного счета. [авторская разработка]

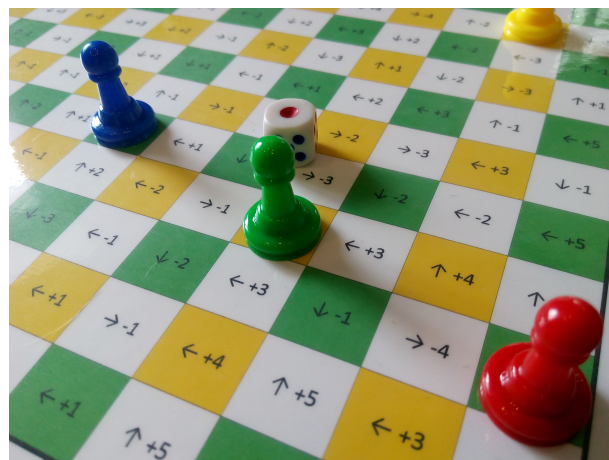


Рис 3. Поле настольной версии игры «Лабиринт»

«Хитрая лиса»

На одной стороне площадки проводится линия — «Дом лисы». Играющие располагаются по кругу на расстоянии одного шага друг от друга.

Педагог предлагает играющим закрыть глаза и, обходя круг за спинами детей, дотрагивается до одного из играющих, который и становится «Хитрой лисой». Затем детям предлагается открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь? Играющие 3 раза спрашивают хором:

«Хитрая лиса где ты?». При этом все играющие смотрят на друг друга. Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят:

«Хитрая лиса, где ты?», хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а хитрая лиса их ловит. После того как лиса поймает 2-3 человек, учитель говорит: «В круг!». [6]

«Услышь свое имя»

Количество игроков 5 – 15 человек. Играющие стоят в кругу спиной друг другу. У одного из игроков мяч, он бросает мяч назад — вверх и называет чье-либо имя. Тот, кого назвали, должен развернуться лицом в круг и поймать мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч большее количество раз. [6]

«Поварята»

Реквизит: конверты, в которых лежат буквы, составляющие какое-либо «съедобное» слово (например, «морковь»); лист бумаги и ручка.

Дети делятся на команды, каждая из которых получает конверт. Задача участников – как можно быстрее собрать из букв слово. После этого на листочке нужно написать как можно больше блюд, в которых присутствует этот ингредиент. Задачу можно усложнить: командам выдать не один конверт, а несколько. Из составленных слов ребята должны составить рецепт какого-либо блюда. [7]

«Художники»

Реквизит: плотный лист белой бумаги, фломастер, карточки со словами. Дети делятся по парам. Каждая пара вытягивает карточку со словом, которое они должны будут нарисовать. Один участник держит в руках открытый фломастер, другой двигает бумажным листом так, чтобы на нем появилось изображение. Победит та команда, рисунок которой будет соответствовать заданию. [7]

«Нос»

Все садятся кружком. Ведущий произносит: «Нос, нос, нос» — и берется рукой за нос. На четвертом повторе он рукой дотрагивается не до носа, а, например, до уха. Сидящие должны делать все так, как говорит ведущий, а не повторять его движений. Кто ошибается, выбывает из игры. Выигрывает последний игрок, самый внимательный. [8]

«Изобрази слово»

Играющие делятся на две команды. От каждой команды к ведущему подходит один человек, которому выдается по слову, листку бумаги и ручке. По

сигналу ведущего эти игроки должны изобразить полученное слово на бумаге так, чтобы команда смогла его отгадать. Выигрывает та команда, которая быстрее другой отгадает изображенное слово. [8]

«Заметка».

Командам выдаются одинаковые газеты. Необходимо вырезать из газет заголовки. Ребята должны сделать из заготовок настоящую заметку. [9]

Вовлечение учащихся МБОУ города Иркутска гимназии №3 в игровой процесс соревнований «Дженга.Life»

В реализации первого этапа – соревнованиях по настольной игре «Дженга.Life» приняли участие 56 команд по три человека из числа учащихся в возрасте от 7 до 14 лет и один учитель гимназии №3. Каждая команда выполняла по три попытки протяженностью по 5 минут. За одну перемену за тремя игровыми столами одновременно соревновались по три команды. Соревнования проходили 6 учебных дней, на переменах, начиная с 8:41 до 18:20.

Информация о проведении и об итогах соревнований размещалась в социальных сетях «ВКонтакте», «Дневник.ру», «Instagram», а также по собственной инициативе доводилась классными руководителями своим классам.

По результатам трех попыток, 32 команды прошли в следующий тур, проведение которого запланировано на ноябрь 2019 года.

№ п.п	Класс	Команда	1 попытка	2 попытка	3 попытка	Итог 3 попыток	Рейтинг
3	1Д	Супер Тачка	13/3	14/2	17/1	44/6	17
4	1Д	Радуга-Чёрная пантера-Лего-сити	13/2	14/3	15/1	42/6	22
5	2А	Джурасик	15/3	17/1	24/2	56/6	3
6	2А	Чемпионы	13/3	15/3	15/3	43/9	19
7	2А	Мстители	10/3	19/1	15/1	44/5	18
8	2А	Пицца	12/3	15/3	14/2	41/8	23
9	2А	Кашатэ	12/3	17/1	15/1	44/5	18
10	2А	Золотые единороги	16/1	17/1		33/2	27
11	2А	Киски-каратистки	15/3	16/1	17/1	48/5	11
12	2Б	Бомба	15/1	12/3	16/3	43/7	20
13	2В	Бриллиантики	12/3	15/2	15/1	42/6	22
14	4Г	Исследователи	17/2	17/1	16/2	50/5	8
15	4Г	Молния	20/2	11/3	16/3	47/8	12
16	5А	Бати 2.0	12/1	17/1	17/3	46/5	14
17	5А	Торнадо	17/2	16/2	15/2	48/6	10
18	5А	Triphe FF	16/1	16/1	13/1	45/3	15
21	5Б	Тайна перевала котика с боку на бок	16/2	16/3	12/3	44/8	16
22	5Б	Мастера	15/3	16/3	17/1	48/7	9
33	6А	Кактусы	17/1	12/3	14/2	43/6	21
34	6А	Женщины	16/3	17/2	22/1	55/6	4
35	6А	Лапша	15/1	17/2		32/3	28
38	6Б	БЛЕК Дженга	16/1	16/3	16/2	48/6	10
39	6Б	ГазМяс	16/3	19/1	17/1	52/5	7
40	6В	Легенды	18/1	17/3	19/1	54/5	5
41	6В	Скорость	13/3	15/3	20/1	48/7	9
47	7Б	50 этажей	16/1	20/2		36/3	25
49	7Г	Татаро-монголы	25/1	28/1		53/2	6
50	7Д	Блокеры	17/1	18/1		35/2	26
53	8В	Пирожки	14/3	14/1	18/3	46/7	13
54	8Д	Братство Креста	16/2	16/3	26/1	58/6	2
55	8Д	Тайное общество джентли	13/3	13/1	14/2	40/6	24
56	8Д	Золотые ручки	18/1	20/1	23/1	61/3	1

**Статистические исследования,
проведенные в период работы над проектом**

На этапе подготовительной работы над проектом, 27 марта 2019 года был запущен опрос среди учеников гимназии №3 и их родителей с целью выявления лиц, увлеченных компьютерными играми, и их интересов. Опрос был размещен на личной странице в социальной сети «ВК», ссылки на него – с сетей «Дневник.ру» и «Instagram». В опросе приняли участие 90 человек. Распределение голосов показало, что, несмотря на широкое увлечение различными компьютерными играми, весьма популярны классические настольные игры («Монополия», 35 голосов) и подвижные игры («Казачьи-разбойники», 23 голоса).

Некогда же популярные и активно рекламируемые в средствах массовых коммуникаций «World of Tanks» (9 голосов) и «Heroes of Might and Magic» (10 голосов) в интересах современных подростков уступили дорогу новым играм «CS go» и «Fortnight» (рис. 4).

Следующий опрос был запущен 1 июля 2019 года, уже после завершения первого этапа проекта и был направлен на выявление интереса у участников образовательного процесса к дальнейшему развитию проекта. В опросе приняли участие 37 человек. Распределение голосов показало одинаковую заинтересованность потенциальных участников как в уже знакомых обучающимся мероприятиях: «Турнир по армрестлингу «Сильные духом», «Соревнования по настольной игре «Дженга.Life», «Соревнования по велоспорту «BMXvsMTB», так и в ещё находящемся в разработке «Квесту «Остров сокровищ» (рис. 5).

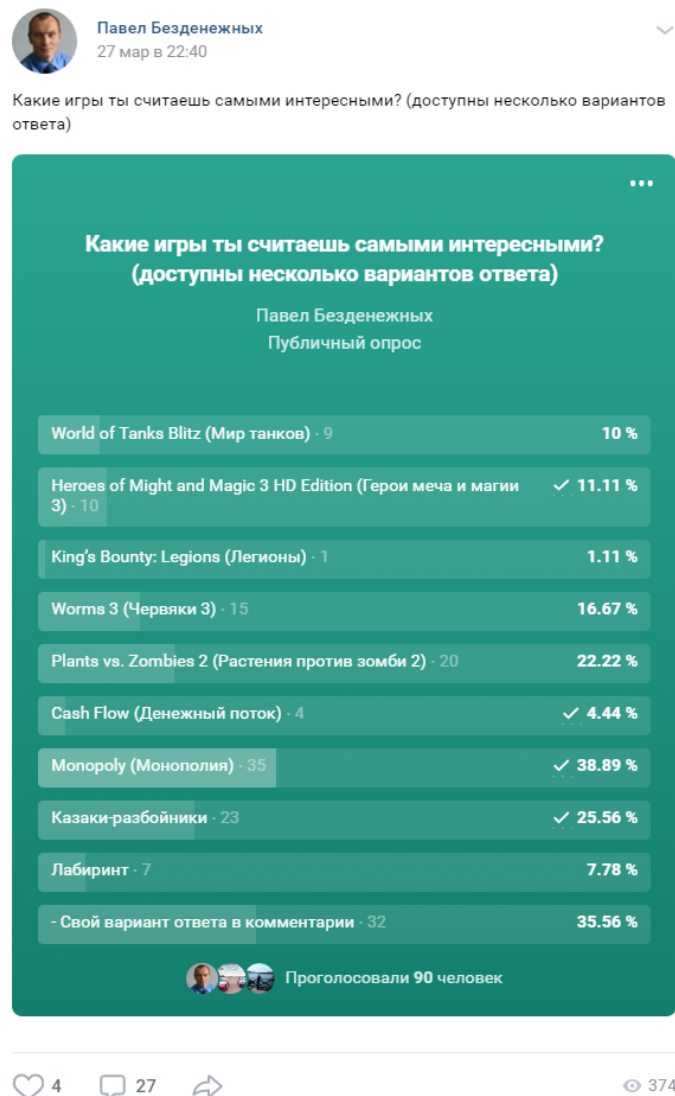


Рис. 4. Результаты опроса «Какие игры ты считаешь интересными?» от 27.03.2019 г.

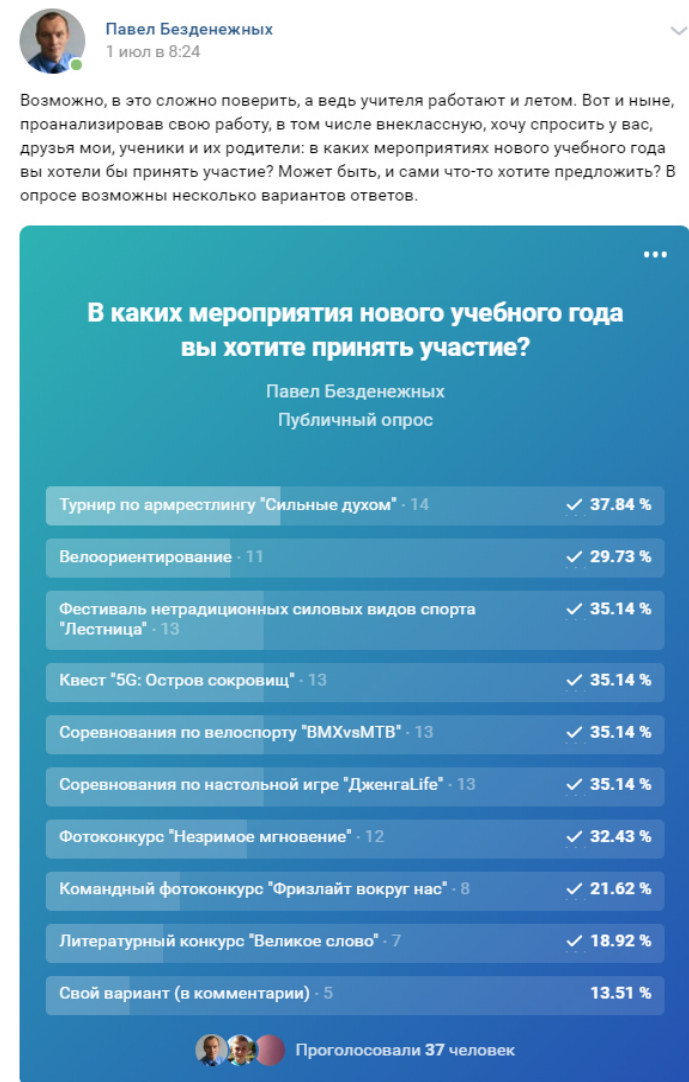


Рис. 5 Результаты опроса «В каких мероприятиях нового учебного года вы хотите принять участие?» от 01.07.2019 г.

