**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов»**

**п. Добринка Липецкой области**



**Автор проекта:**

**Мелехова Елизавета, 7А класс**

**п. Добринка**

**2019 – 2020 учебный** год

**Содержание.**

**Содержание.**

1. Актуальность проекта.
2. Цель и задачи проекта.
3. Этапы реализации.
4. Механизм реализации проекта.
5. Сроки реализации.
6. Описание места реализации проекта.
7. Ожидаемый результат
8. Бюджет проекта
9. **Актуальность проекта.**

 В нашей школе обучаются 527 человек. Представьте себе эту массу школьников, по звонку на перемену, «высыпающих» из классов. Переход из одного кабинета в другой занимает максимум 5 – 7 минут, остальное же время ребятам приходится организовывать самостоятельно. И вот, порой такую картину можно наблюдать:

Перемена! Перемена!
Пляшет пол! Трясутся стены!
Вперемешку Саши, Лены,
Куртки, книги, рюкзаки!
Кто вовсю резвится в прятки,
Кто уложен на лопатки,

Кто свой взгляд, потупив в гаджет

Никого не видя рядом,

Погрузился в интернет.

Несмотря и на запрет.

 Как правило, в настоящее время школьники на переменах или играют в компьютерные игры в мобильных телефонах, или «зависают» в социальных сетях, или активно бегают и резвятся в коридорах. Ни то, ни другое нельзя отнести к полезному отдыху. Я думаю, что альтернативой гаджетам, беготне может служить игровая зона, которую мы попробуем создать в нашей школе. Игровая зона – это оборудованное пространство, где ребята смогут проводить время на перемене, увлекая себя игрой в настольные игры. Игры являются тем строительным материалом, который помогает правильно общаться, самостоятельно организовывать свой отдых, снимает психологическое напряжение. Они развивают умение логически мыслить, просчитывать ходы на несколько шагов вперёд, анализировать полученную информацию, помогают развивать усидчивость и внимательность, стремление двигаться к поставленной цели, работать в команде, а так же улучшить дисциплину в школе. Настольные игры — это и развитие, и развлечение, и общение. А главное — безопасное пространство для тренировки важнейших навыков.

Целевая аудитория проекта – обучающиеся 1 – 11 классов, педагоги.

Место реализации проекта - здание школы, 3 этаж (в конце коридора)

1. **Цель и задачи проекта.**

**Цель:**

Создание в школе игровой зоны, позволяющей организовать спокойный досуг школьников на перемене.

 **Задачи:**

* Изучение мнения обучающихся.
* Создание организационного комитета.
* Организация получения средств для создания игрового пространства.
* Изучение существующих настольных игр для детей школьного возраста, определение наиболее интересных и полезных.
* Вовлечение наибольшего количества учащихся в деятельность игровой зоны.
* Формирование и закрепление в школьной среде ценностей, направленных на работу в команде, сплоченность, высокий уровень социализации и развития.

**Принципы проекта.**

* Позитивный характер всех дел.
* Оптимизм и вера в себя, свои способности.
* Ориентация на личность.
* Работа к команде.
* Обмен позитивным опытом.
1. **Этапы реализации проекта.**
2. **Механизм реализации проекта.**



6

5

4

3

2

1

**Перечень настольных игр,**

**планируемых для использования.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Интеллектуальные** | **Логические** | **Тактические** |
| * «Соображарий два!»
* «Шахматы»
* «Шашки»
* «Соображарий Junior»
* «Activity "Вперёд"»
 | * «Тарантинки 5+»
* «Лото»
* «Эволюция. Случайные мутации»
* «Хоп! Хоп! Хоп!»
 | * «Картахена»
* «Домино»
* «Уно»
* «Чудесные башни»
* «Дженга»
* «Морской бой»
 |
| **Экономическая** | **Профориентационные** | **Психологические** |
| * «Монополия»
* «Колонизаторы»
* «[Монополия дорожная»](https://www.mosigra.ru/Face/Show/monopoliy_kompakt/)
 | * «Профессии»
* "Агропромышленный комплекс"
* "Архитектор. Градостроитель. Реставратор"
 | * «Илито»
* «Имаджинариум»
* «За бортом»
* «Необитаемый остров»
 |

1. **Ожидаемый результат.**

 Организовав в школе игровую зону и наполнив её настольными играми, я уверена, мы со своими единомышленниками (оргкомитетом) сможем увлечь и заинтересовать ребят. Объединившись группами, выбрав понравившуюся игру и увлекшись ею, они спокойно «погрузятся» в этот вид деятельности, который научит анализировать разные ситуации, продумывать ходы заранее, думать о последствиях, принимать решения, получать новые знания. А самое главное – мы попытаемся улучшить дисциплину на перемене и отвлечь ребят от телефонов.

1. **Бюджет проекта.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Категория** | **Наименование** | **Цена за единицу** | **Кол - во единиц** | **Итого** |
| Стройматериалы | Акриловая краска 9л | 1245 | 2 | 2490 |
| Колеры для акриловой краски 0,75 литра | 300 | 2 | 600 |
| Эмаль Пф-115 белая 5кг | 450 | 2 | 900 |
| Цвет для масляной краски | 200 | 1 | 200 |
| Валики | 150 | 3 | 450 |
| Кисти | 40 | 4 | 160 |
| Малярный скотч | 30 | 5 | 150 |
| Мебель | Полки настенные | 2500 | 2 | 5000 |
| Столы овальные | 7200 | 2 | 14400 |
| Стулья | 300 | 12 | 3600 |
| Игры | Указаны в перечне |  | 24 | 13500 |
| Техническое оснащение | Лампа настольная | 1500 | 2 | 3000 |
| **ИТОГО** |  | **44450** |