ТИГРА

проект проведения школьной игротеки

Пояснительная записка

Обоснование актуальности проекта

Важнейшим ресурсом человеческой деятельности на планете является время, большую часть которого мы отдаем учебе, но есть и то время которое мы посвящаем удовлетворению своих социальных и духовных потребностей. Тратим ли мы время на просмотр телевизора, просиживаем ли его за компьютером, расходуем ли на развлечения зависит от наших представлений о времени. Время которого нам иногда не хватает, что пообщаться с близкими, время, которое редко, кто будет использовать для собственного развития.

Самая древняя в мире настольная игра является ровесницей первых цивилизаций. Игра хранит в себе колоссальный опыт социального взаимодействия, интеллектуального развития человека. Настольные игры – это возможность собраться вместе за семейным столом и весело и увлекательно провести время со своими друзьями и детьми. В мире есть множество прекрасных настольных игр на любой вкус, которые не оставят равнодушным ни детей, ни взрослых. Более того, это не только увлекательное, но и полезное занятие – игры развивают логику и способность к абстрактному мышлению, память, внимательность и реакцию.

Проект носит название "Т.ИГРА", что означает твоя игра. Игра ребенка, как проявление личности в игре, игра родителей как способ общения и понимания своего ребенка, игра педагога как способ взаимодействия с учеником во внеурочной обстановке, игра друзей школьника как общая деятельность

Методический блок проекта

**Цель**: создать условия для взаимодействия ребенка с социумом, и интеллектуального развития.

**Задачи проекта:**

1) ознакомление участников проекта с феноменом настольных игр в современном мире;

2) акцентировать внимание школьников на планирование своей деятельности;

3) вызвать интерес к настольным играм;

4) показать значимость настольных игр как альтернативу сложившемся подходу к проведению свободного времени.

Методы:

1. Словесный: рассказ, инструктаж

2. Наглядный: демонстрация презентаций, видеосюжетов,

3. Практический: участие в проведении настольных игр.

**Предполагаемые результаты:**

1) повышение уровня самооценки у школьников (благодаря наглядным результатам собственных трудов);

2) складывание интереса к настольным играм у родителей как к средству общения и развития детей и у педагогов как новой внеурочной формы работы со школьниками;

3) создание школьниками собственных настольных игр;

4) формирование навыков планирования и целеполагания у школьников;

**Участники проекта**: учащиеся 9а класса, родители, педагоги школы, друзья школьников.

**Примерное количество участников проекта:** 26 человек

**Сроки проекта**: 1 месяц

Ресурсное обеспечение:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Статья расходов | Имеющиеся ресурсы | Привлекаемые ресурсы |
| 1 | Канцелярские принадлежности | + | + |
| 2 | Настольные игры:  "Кубики историй"  "Билет на поезд"  "Каркассон"  "Дженга", "Скоростной танграм"  "Марракеш"  "Турбосчет"  "Своими словами"  "Наборщик"  "Мемори. Русские картины" | + |  |
| 3 | Наглядный материал |  | + |
| 4 | Поощрение участников |  | + |

**Схема реализации проекта**

1 этап подготовительный: информирование о проведении проекта, выявление участников и помощников-организаторов. Обучение организаторов. Знакомство с играми.- 2 недели

2 этап основной: формирование команд (ребенок является капитаном команды, его первоначальная задача состоит в формировании своей команды, куда входят родитель ребенка, друг и педагог школы; последующая задача направлять и корректировать действия команды в играх), участие в игротеке, - 1 неделя

3 этап: создание собственных настольных игр. - 1 неделя

4 этап: подведение итогов, рефлексия.- 1 день

Сроки реализации проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Мероприятия | Сроки |
| 1 | Классный час "Твоя игра". Формирование команды участников и команды организаторов. Обучение организаторов. | 1 неделя |
| 3 | Формирование команды участников проекта. Проведение мастер-класса для педагогов. | 1 неделя |
| 2 | Классный час организационный (распределение участников и организаторов по игровым столам) | 2 неделя |
| 3 | Игротека день 1  - "Визитная карточка" команд  - игра с 2-мя участниками от команды (ребенок+ родитель) "Билет на поезд"  - игра с 1 участником (друзья) "Турбосчет", "Скоростной танграм"  - игра с 1 участником (педагоги) "Кубики историй", "Марракеш"  - игра с 2 участниками (ребенок+педагог) "Мемори. Русские картины)  Объявление результатов 1 дня игротеки. | 1 день (2 неделя) |
| 4 | Игротека день 2  - игра с 2 участниками (дети) "Своими словами"  - игра с 2 участниками (родитель+ педагог) мозговой штурм "Создай свою игру"  - игра с 4 участниками (вся команда) "Наборщик"  Объявление результатов 2 дня. Работа организаторов (оценивание участия команд). | 2 день (3 неделя) |
| 5 | Подведение итогов. Рефлексия проекта. | 4 неделя |