

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №31»
городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:

Квест-игра «Через тернии – к звездам»

Участники школьной команды
«Аэросchool»:

Халамейда Никита, 11 «А»

Батыршин Джалиль, 11 «А»

Мудрик Никита, 11 «Б»

Люст Мария, 11 «Б»

Школьный куратор:

педагог-психолог Салимова А.В.



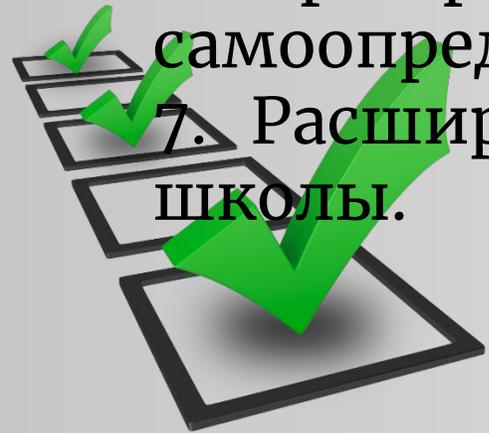
Цель проекта

Реализация в игровой форме мероприятий, направленных на выявление, поддержку и развитие способностей и талантов у детей по формированию навыков работы в команде, лидерских качеств, творческого и интеллектуального потенциала, ответственного отношения к самоопределению и самореализации в рамках подготовки к осознанному выбору профессии.



Задачи проекта

1. Сплотить коллективы классов путем построения командного взаимодействия.
2. Повысить самооценку и взаимную оценку друг друга за счёт более полного проявления личностных качеств.
3. Предотвратить проявления буллинга в классах через участие в совместных мероприятиях.
4. Совершенствовать знания о космических явлениях, эпохальных событиях в изучении космоса.
5. Развить интерес учащихся к учебной деятельности.
6. Формировать готовность к профессиональному самоопределению.
7. Расширить материально-техническую базу спортивного зала школы.



ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Актуальность проекта

- Обучение проходит эффективно только тогда, когда ребенок адаптирован к школе, к своему классу, к самому процессу образования. Значительную часть времени школьник проводит в классном коллективе, где протекает его учебная, трудовая и творческая деятельность, а также складываются отношения. Поэтому важную роль в формировании подрастающего человека играет школьный класс. Детский коллектив является одним из условий развития и личностного роста ребенка, однако группа учеников, объединенная в один класс, еще коллективом не является — необходимы отношения, сотрудничество, ценности, значит, необходима определенная деятельность (как педагога, так и самих детей) по созданию этого коллектива, и огромную роль играют для классных коллективов, развития личности каждого учащегося, профилактики буллинга через развитие у детей чувства взаимовыручки и доброжелательности мероприятия, направленные на сплочение коллектива. Перед педагогическим коллективом стоит задача в игровой форме обучить детей навыкам работы в команде, лидерству, принятию решений и разрешению различных задач.

Традиционно в нашей школе проводятся квест-игры на сплочение коллективов, повторение правил безопасного поведения в сентябре в День Здоровья, в мае ко Дню Защиты детей с использованием спортивного оборудования и подручных средств. С приобретением нового специализированного оборудования проведение квест-игр будет организовано в новом формате, на более качественно высоком уровне. В том числе ко Дню космонавтики и другим памятным датам, посвященным космонавтике и авиации. Также новое оборудование будет использоваться на занятиях курсов внеурочной деятельности «Спортивные, подвижные игры», «Первые шаги во Вселенной», на значительных мероприятиях. На протяжении последних трех лет педагогический

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Этапы проекта

I. Подготовительный этап. (январь 2022г.)

1. Поиск и определение темы проекта.
2. Постановка проблемы, цели, задач проекта.
3. Составление плана подготовки презентации проекта.

(Отв. шк. куратор Салимова А.В., участники школьной команды «АэроSchool»)

II. Основной этап. (февраль 2022г.)

1. Подготовка презентации проекта, подготовка и направление заявки. (Отв. шк. куратор Салимова А.В., участники школьной команды «АэроSchool»)
3. Выдвижение и защита проекта на общешкольном голосовании. (Отв. Люст М., 11б)
4. Проведение информационной кампании по продвижению проекта в социальных сетях, блогах, СМИ. (Отв. Мудрик Н., 11б)

III. Заключительный этап. (август-декабрь 2022г.)

1. Закупка необходимых материалов и оборудования.
2. Реализация проекта: запуск квест-игры «Через тернии - к звездам».
3. Подготовка отчетных материалов. (отв. Совет учащихся, Совет школы).



ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Основные заинтересованные стороны проекта

Проект интересен учащимся, педагогам и родительской обществу, другим заинтересованным лицам, принимающим участие в реализации проекта, т.к. ожидаемые результаты, а именно: повышение уровня развития ученического коллектива; раскрытие личностного, интеллектуального, творческого потенциала учащихся; отсутствие учащихся с низким социальным статусом, «непринятых»; развитие интереса учащихся к учебной деятельности; расширение знаний о космосе, космических явлениях; осуществление ранней профессиональной ориентации; улучшение материально-технической базы спортивного зала школы полезны для всех участников образовательных отношений.



ПАСПОРТ ПРОЕКТА

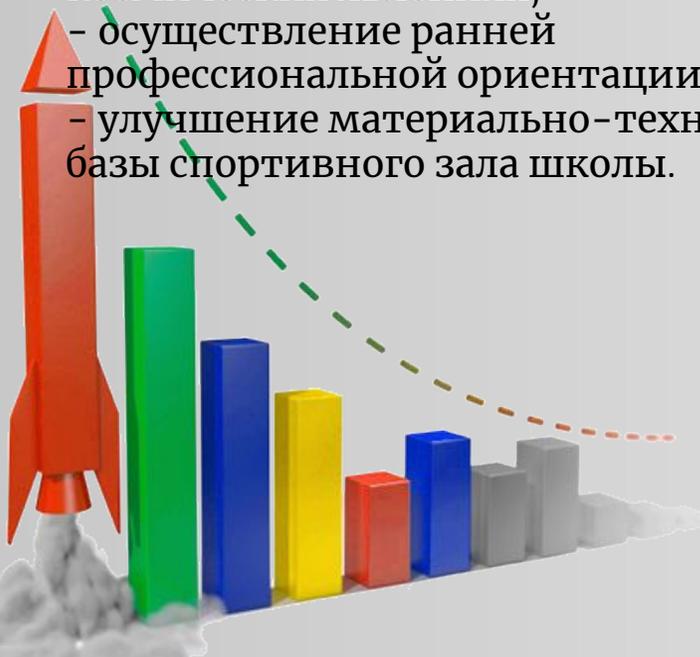
Стоимость проекта

| № | Виды затрат | Полная стоимость, руб. | Описание |
|---|--|------------------------|---|
| 1 | затраты на приобретение оборудования, необходимого для реализации проекта | 490000 | Приобретение оборудования для проведения командных игр (тимбилдинг), мобильного планетария с ноутбуком и проектором. |
| 2 | затраты на приобретение материалов и комплектующих | 60000 | Материалы для награждения команд-победителей, литература по авиации и космонавтике для подготовки викторин, дидактические материалы, канцтовары |
| 3 | затраты на приобретение мебели (не более 40% суммы субсидии) | 30000 | Приобретение лакокрасочных материалов, проведение покрасочных работ в спортзале |
| 4 | затраты на приобретение программного обеспечения (не более 10% суммы субсидии) | 50000 | Приобретение учебных видеофильмов для мобильного планетария |
| | Итого | 630000 | |

ПАСПОРТ ПРОЕКТА Результаты проекта:

- повышение уровня развития ученического коллектива;
- раскрытие личностного, интеллектуального, творческого потенциала учащихся;
- отсутствие учащихся с низким социальным статусом, «непринятых»;
- развитие интереса учащихся к учебной деятельности;
- расширение знаний о космосе, космических явлениях;
- осуществление ранней профессиональной ориентации;
- улучшение материально-технической базы спортивного зала школы.

| Мероприятия в рамках реализации проекта | | |
|---|--|--------------|
| дата | Наименование мероприятие | классы |
| 11.04.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная Дню космонавтики | 9 классы |
| 21.05.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная Дню защиты детей | 3,4 классы |
| 17.09.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная Дню Здоровья | 1,2 классы |
| 15.10.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная Дню Республики | 5,6 классы |
| 26.11.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная 85-летию Терешковой Валентины Владимировны — летчика-космонавта СССР, Героя Советского Союза, первой женщины, побывавшей в космосе | 7,8 классы |
| 24.12.2022 | «Квест-игра «Через тернии – к звездам», посвященная 115-летию со дня рождения Королёва Сергея Павловича — ученого, основоположника практической космонавтики | 10,11 классы |
| Итого | 100% учащихся школы | |



Мероприятия по продвижению проекта

1. Информирование школьным куратором совместно с Советом учащихся школьной команды о конкурсе, о видах проектов, проектных предложениях.
2. Подготовка школьной командой презентации проекта.
3. Размещение совместно со школьным куратором презентации проекта на сайте школы, в социальных сетях Инстаграмм, Вконтакте, др. СМИ.



Вовлечение в реализацию проекта благополучателей

Проектное предложение состоит в организации ежегодного проведения квест-игры «Через тернии-к звездам» с учащимися 1-11 классов по параллелям.

Потенциальными благополучателями будут являться все учащиеся 1-11 классов.

Кроме того, данная квест-игра будет организована не только внутри одной школы, но и между командами школ города.



Этапы квест-игры Приложение

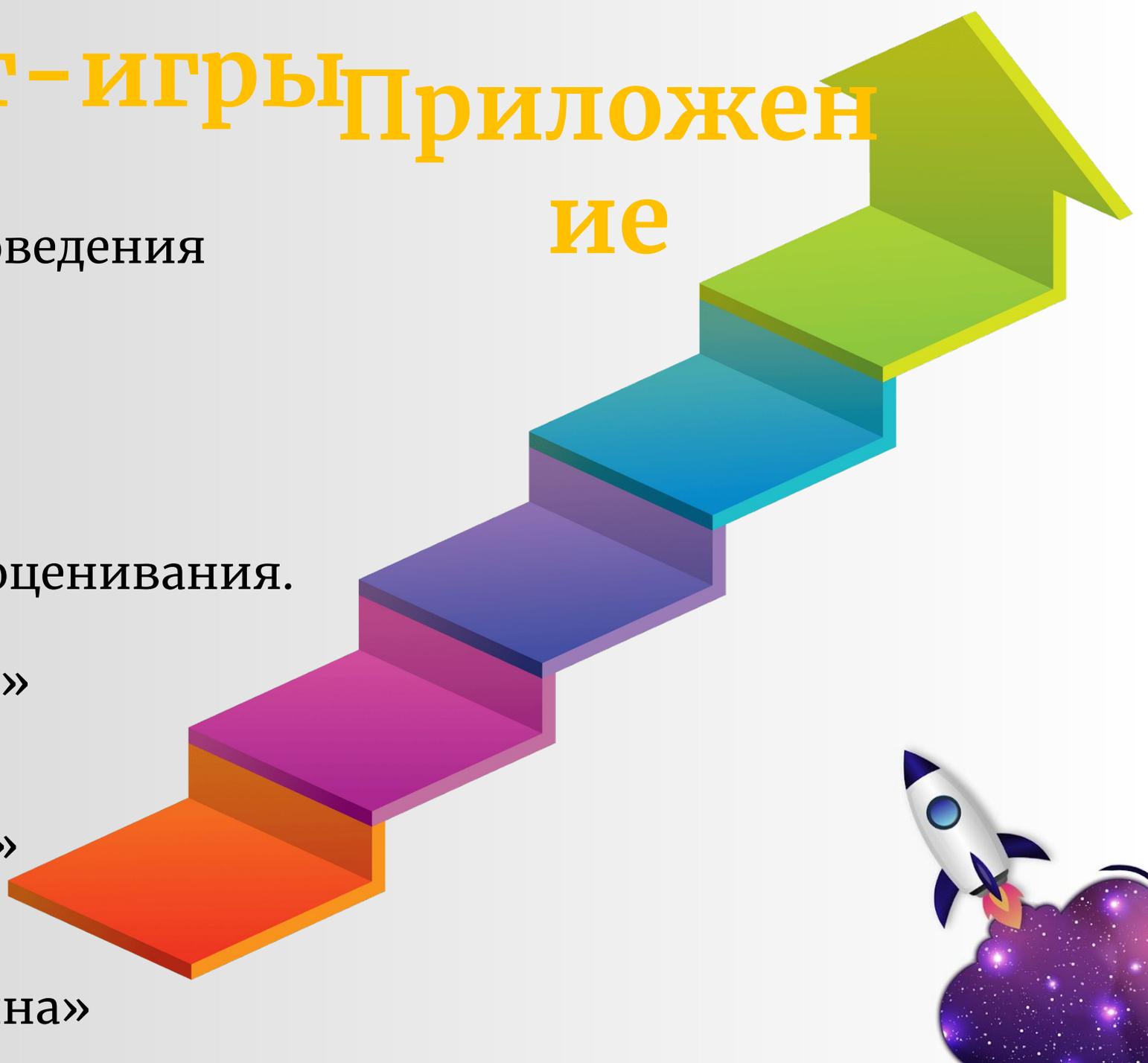
I. Подготовительный

- Обсуждение правил проведения квеста.
- Инструктаж и правила безопасности.
- Получение командами маршрутных листов.
- Разъяснение системы оценивания.

II. Основной

- «Волшебный лабиринт»
- «Пазлы»
- «Дженга»
- «Гигантский волейбол»
- «Командные лыжи»
- «Змейка»
- «Космическая викторина»

III. Итоговый



Приложение

Вы можете узнать больше о человеке за час игры, чем за год разговоров.

Платформа



До внедрения проекта Приложение



После внедрения



Приложение





ВОЛШЕБНЫЙ ЛАБИРИНТ



Приложение

ПАЗЛ Ы



Приложение

КОМАНДНЫЕ ЛЫЖИ



ГИГАНТСКИЙ ВОЛЕЙБОЛ



Приложение

ДЖЕНГ



ЗМЕЙК



Приложение

Космическая викторина

