

Творческий (прикладной)

проект

«Джинсы

для себя»

выполнившие 8 класса:
Варламова Алина,
Кузнецова Лидия,
Филипп Алина





Настóльная игра́ — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.

В число настольных игр со специальным полем входят карточные игры, кости





• привлечение внимания
Цель проекта.
одноклассников и

ребят школы к проблеме
недостатка общения

друг с другом



• Изучить литературу.

Задачи проекта:
• Провести социологический опрос среди школьников и сотрудников.

• Создать настольные игры из доступных материалов, которые бы привлекли внимание ребят .

• Создать буклеты о значимости общения и настольных игр.

• Апробировать игры и ввести в досуг ребят класса и школы.



•Изучить виды настольных игр, их значимость.

Методы исследования:

•Продумать из каких доступных материалов их можно создать, которые бы смогли заинтересовать ребят, а у них появилось бы желание играть друг с другом и создавать подобное.

•Анкетирование обучающихся школы и сотрудников.

•Создать игры, в которые школьники будут играть.

•Наблюдение с целью выяснения изменился ли досуг ребят.



План мероприятий и

Сроки

- Обсуждение проблемы о дефиците живого общения. Как мы можем решить её.
- Подготовка вопросов для проведения социологического опроса среди учащихся, сотрудников школы с целью выяснения как проводят свой досуг, часто ли используют во время его проведения настольные игры, нужны ли они вообще?
- Проведение социологического опроса и его обработка.



Вопросы анкеты

1. Считаете ли Вы, что подрастающее поколение много времени проводит в интернете, мало общаются вживую?
2. Как часто играешь в настольные игры?
3. В какие игры играешь или знаешь?
4. Полезны ли настольные игры? Нужны ли они вообще?
5. Ваши предложения по решению проблемы недостаточного общения, взаимодействия людей друг с другом.



Ответы на анкету:

Считаете ли Вы, что подрастающее поколение много времени проводит в интернете, мало общаются вживую?

- «Нет»- 8 человек, «Да» - 13 человек

Как часто играешь в настольные игры?

- «Часто» – 8 человек, «Редко» – 11 человек , «Не играю» -5 человек

В какие игры играешь или знаешь?

- Шашки- 6 человек , «Шахматы» - 7 человек , «Монополия» - 9 ч. , «Настольный теннис» – 2 человека ,«Домино»- 1 ч., «Карты»- 5человек , «Русское лото» -1 ч., «Настольный футбол» – 1 человек

Полезны ли настольные игры? Нужны ли они вообще?

- «Да»- 16 человек , «Нет» - 8 человек

Ваши предложения по решению проблемы недостаточного общения, взаимодействия людей



• Изучение различных источников о пользе настольных игр

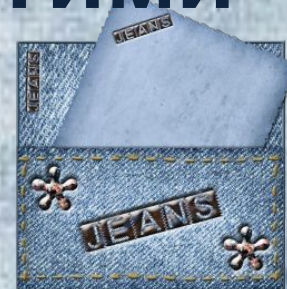
2 ЭТАП

ОСНОВНОЙ (ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ)

• Создание игр, мешочков, емкостей для хранения игр

• Выпуск буклета «Настольные игры лучшее средство для живого общения»

• Апробирование настольных игр в кругу одноклассников и с другими школьниками.





2022/2/15 16:08

2022

2022/1/26 18:07

2022/2/15 16:15

2022/2/7 16:11



ПРОЕКТОМ.

3 ЭТАП

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ (ФЕВРАЛЬ)

- Изучение эффективности реализации проекта.
- Транслирование опыта о реализации проекта в родительском чате, классной группе «РИТМ» в соцсети в «VK» и на XX школьной Конференции учебных проектных и исследовательских работ.



способы обработки полученных результатов; работы с

разнообразными источниками информации.

- Закрепили некоторые приемы раскроя и шитья.
- Благодаря проекту, каждый из нас осознал значимость общения вживую.
- Созданные нами игры изготовлены из доступного, недорогого материала, безопасны и практичны в использовании.







Оценка результата реализации проекта

- Оценить результаты поставленных и выполненных задач смогут родители, сотрудники и обучающиеся МБОУ «ВСШИ».
- Критериями оценки результатов реализации проекта будут выступать:
- Наличие положительных отзывов о результатах проекта.
- Одобрение нашей деятельности третьих лиц через публикацию проекта в родительском чате и классной группе в ВК
- Сертификаты участников школьной Конференции учебных проектов и исследовательских работ

Дальнейшее развитие проекта:

- **создавать игры (размножать подобные и пробовать другие вещи, которые бы пригодились нам в обиходе, совершенствовать навыки шитья),**
- **привлекать ребят к живому общению через использование созданных нами настольных игр**

Благодарим за
внимание!

