

Тема управленческого проекта:

Игры на переменах



**РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА-СМАЛЬКОВА И.В.
УЧАСТНИКИ КОМАНДЫ: КОРОБЧЕНКО Н.Ю.
КАШАПОВА М.Л.**

Актуальность проекта



Данная тема является актуальной в начальной школе, так как наблюдаются отдельные случаи травматизма на переменах.

Не все дети могут договариваться, в результате чего возникают конфликты.

Можем наблюдать утомляемость, а как следствие, агрессивность в конце учебного дня.

Цель управленческого проекта



Организация досуга между уроками для сохранения благоприятного эмоционального состояния и физического здоровья, а также снижение конфликтных ситуаций до минимума в конце учебного года.

Задачи управленческого проекта



- **Задача №1** Организовать содержательный отдых на перемене и создать банк игр.
- **Задача №2** Улучшить дисциплину на переменах и научить организовано проводить свободное время.
- **Задача №3** Повысить интерес к школе.

Задача №1 Организовать содержательный отдых на перемене и создать банк игр.

Мероприятия:

Классный час на тему: «Анкетирование. Я и мои любимые игры» (сентябрь)

***Результат:* повысилась вовлечённость всех детей в игровую деятельность на перемене.**

***Ресурсы:* учебно/программно-методические (имеющиеся).**

КЛАССНЫЙ ЧАС «АНКЕТИРОВАНИЕ. Я И МОИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ.»

Анкета
1. Что предпочитаешь делать дома в свободное время?

- f. смотреть телевизор
- g. гулять на улице
- h. играть с игрушками
- i. играть в компьютерные игры
- j. другое _____

2. Есть у тебя любимая игра?

- d. Да КАКАЯ? _____
- e. Нет
- f. Не знаю

3. В какие игры предпочитаешь играть?

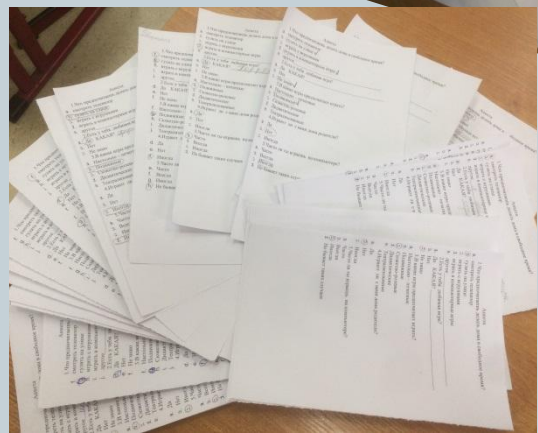
- f. Настольно – печатные
- g. Подвижные
- h. Сюжетно-ролевые
- i. Дидактические
- j. Театрализованные

4. Играют ли с вами дома родители?

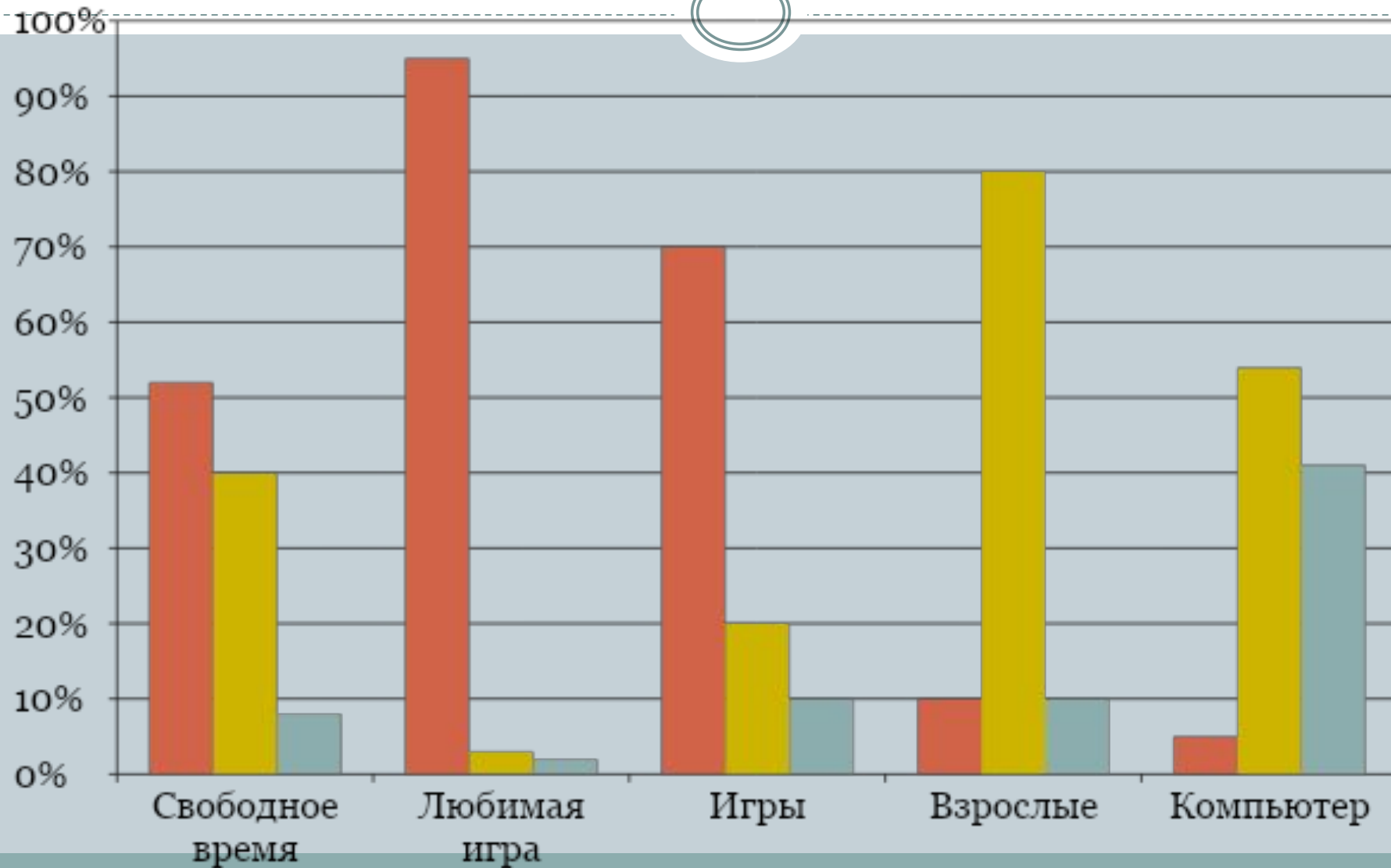
- d. Да
- e. Нет
- f. Иногда

5. Часто ли ты играешь на компьютере?

- e. Часто
- f. Всегда
- g. Иногда
- h. Не бывает таких случаев



ВЫВОД:



КЛАССНЫЙ ЧАС «АНКЕТИРОВАНИЕ. Я И МОИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ.»



КЛАССНЫЙ ЧАС «АНКЕТИРОВАНИЕ. Я И МОИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ.»



КЛАССНЫЙ ЧАС «АНКЕТИРОВАНИЕ. Я И МОИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ.»



Задача №2 Улучшить дисциплину на переменх и научить организованно проводить свободное время.

Мероприятия:

Праздник " Народные игры» (октябрь)

***Результат:* учащиеся освоили игры и правила, научились организованно проводить время перемен, улучшилась дисциплина, повысилась содержательность отдыха между уроками.**

***Ресурсы:* информационные (имеющиеся), учебно/программно-методические (имеющиеся).**

ПРАЗДНИК «НАРОДНЫЕ ИГРЫ»



ПРАЗДНИК «НАРОДНЫЕ ИГРЫ»



ПРАЗДНИК «НАРОДНЫЕ ИГРЫ»



Задача №3 Повысить интерес к школе.



Мероприятия:

Соревнование "Самый спортивный класс« (ноябрь)

**«Зимние забавы, Колядки, Взятие снежного городка»
(декабрь)**

Результат: Снизилось количество пропусков занятий по неуважительной причине до 80 %.

Ресурсы: кадровые (имеющиеся), учебно/программно-методические (имеющиеся).

Ожидаемые результаты реализации управленческого проекта

1. Банк игр.
2. Организованная активность 90% учащихся на переменах.
3. Налажены хорошие отношения между детьми.
4. Снизился показатель конфликтных ситуаций на 50%.

Выводы, значимость результатов проекта для повышения качества образования школьников



Организация досуга между уроками привела к сохранению благоприятного эмоционального состояния и физического здоровья учащихся, а также снижению конфликтных ситуаций до минимума в конце учебного года.

Учащиеся максимально сократили необоснованные пропуски по неуважительной причине.

Конфликтные ситуации снизились до 60 %