

# **Педагогический проект.**

## **Наименование проекта:**

**«Путешествие с дракончиком Гошей»**

**Автор: Долгих Галина Николаевна  
классный руководитель 4 класса**

**БОУ «СОШ №4» г. Назарово**



# АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

- 23,4 % детей имеют заниженную самооценку.
- 29,5 % детей не могут регулировать свое поведение при возникших трудностях, как в учёбе, так и в общении между сверстниками.

Эмоциональные процессы являются той сферой психологического бытия ребенка, которая заряжает и регулирует все остальные его функции. Такие как: восприятие, память, мышление, воображение, внимание и др. Поэтому такие эмоциональные проблемы как неспособность регулировать поведение, заниженная самооценка мешает продуктивной деятельности обучающихся на уроках.

## **ОСНОВНАЯ ПРОЕКТНАЯ ИДЕЯ:**

Совместная деятельность педагога и учащихся, в ходе которой дети участвуют в игре «Путешествие с дракончиком Гошей». Ребенок, находясь на каждом из «островов» овладевает определенными умениями и навыками.

## **ЦЕЛЬ:**

Участники проекта станут открыто выражать свои чувства и находить конструктивные способы выхода из сложных ситуаций.

## **ЗАДАЧИ:**

1. Провести предварительную и итоговую диагностику эмоционального состояния детей;
2. Разработать план действий по работе с детьми;
3. Организовать игру в соответствии с составленным планом;
4. Провести рефлексию.

# ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- К концу игры ребенок осознанно выражает и управляет своими чувствами и эмоциями;
- Умеет «позитивно переформулировать» возникшую ситуацию, как способ изменения отношения к ситуации;
- Позитивно меняет отношение к трудной ситуации;
- Умеет сказать «нет» в ситуации выбора нежелательного поведения;
- Выстраивает взаимоотношения с одноклассниками в соответствии с выработанными правилами.



## **СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ:**

осенние каникулы  
2010 – 2011 учебного года  
(5 дней)

## **УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА:**

Дети 4 класса 53 %;  
Классный руководитель

# ПОКАЗАТЕЛИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

- Анализ первичной и заключительной диагностик.
- Динамика включенности ребенка в игру;
- Оценка эффективности выполненных упражнений;
- Список выработанных правил «Что мне делать, если...»
- Положительные изменения в поведении ребенка на уроках;
- Оценка изменения психологического климата в классе.

# **МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

- 1 этап **ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ**
- 2 этап **ОСНОВНОЙ**
- 3 этап **ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ**

# КАЛЕНДАРЬ ПРОЕКТА

Этапы	Форма работы	Срок и	Действия организатора	Действия участника проекта
Подготовительный	Проведение диагностики. Разработка мероприятия.	1 день	Проводит диагностику. Анализ результатов диагностики. Разрабатывает ход игры.	Выполняют тестовые задания.
Основной	Игра.	3 дня	Организует и направляет деятельность детей.	Играют в соответствии с условиями игры.
Заключительный	Проведение диагностики. Рефлексия.	1 день	Проводит диагностику. Делает анализ результативности.	Выполняют тестовые задания. Делятся впечатлениями.



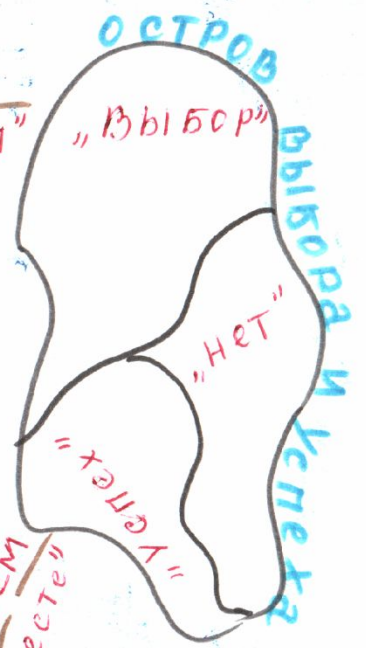
ПРАВИЛА ИГРЫ

ИГРА  
"ВОЛШЕБНЫЙ  
МЕЩОЧЕК"



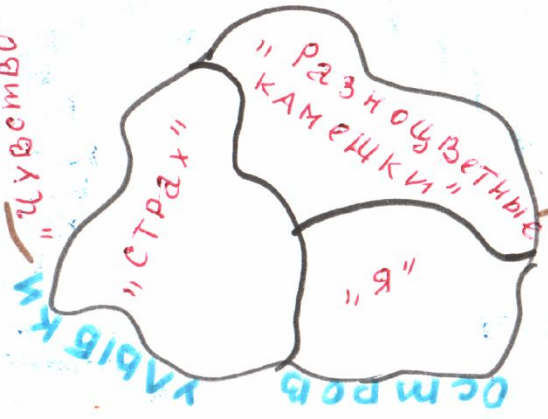
УПР.  
"УЛЫБКА"

УПР.  
"ОБЪЯТЯ"



УПР.  
"Рискуем вместе"

ИГРА  
"Цунами"



УПР.  
"Рискуем вместе"



ШКОЛА ПРАВИЛ