

Соціальний проект

Ігровий куточок для дітей групи подовженого дня

Зміст:

-  визначення проблеми;
-  проведення анкетування;
-  шляхи вирішення проблеми;
-  планування дій;
-  розподіл обов'язків;
-  результати роботи;
-  повторне анкетування.

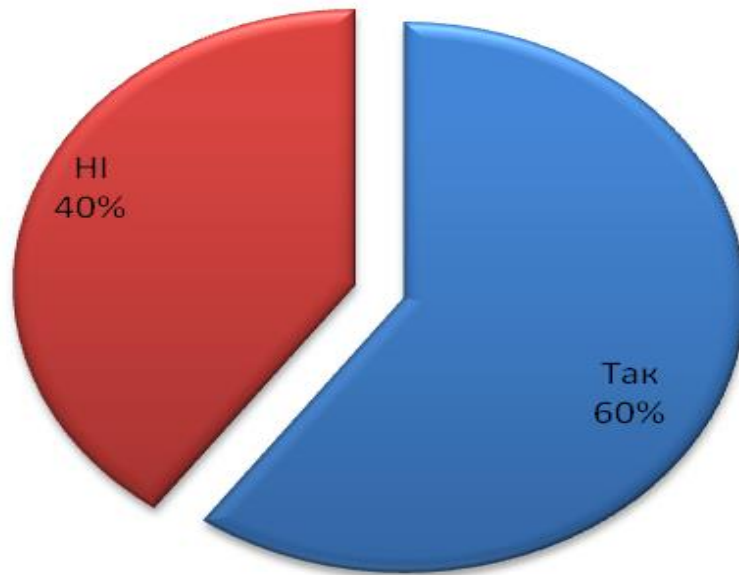
Під час гри діти вільніше, ніж слід будь-якої іншої діяльності, ставлять цілі, реалізують їх, аналізують результати. Використання ігор дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Граючи в групі продовженого дня діти стають психологічно розкутими, а це, в свою чергу, сприяє вияву їхніх творчих здібностей, дитина "втягується" у навчальну працю, пізнає її радість. Але як вона це може зробити, якщо ігри з якими вони грають дуже старі - 1989, 1988, 1991 року випуску. Коли у шафі лежить дерев'ний конструктор, який обшарпаний та розпадається, тим самим не викликає інтересу щоб з ним гратися. З сучасних іграшок у дітей є пазли, пластмасовий конструктор, м'яч, іграшкова авто дорога, але немає машин для того щоб гратися цією дорогою. Нажаль, навіть не всім вистачає розмальовок.

Коли побачили таку проблему, то одразу вирішили провести анкетування, чи насправді діти не мають інтересу грати з іграми які в них є.

Звернулися з такими питаннями: Чи вистачає дітям іграшок для того щоб гратися у ГПД?

І отримали ось такі результати: 70 % учнів не вистачає іграшок.

Чи вистачає вам іграшок для того щоб гратися у ГПД?	
Так	12 учнів
Ні	8 учнів



Як же вирішити цю проблему? Знайшли такі шляхи вирішення цієї проблеми:

- звернутися до заступника директора з виховної роботи та до заступника директора з навчально виховної роботи стосовно влаштування аукціону власноруч зроблених поробок;
- скачати з Інтернету малюнки та зробити розмальовки;
- звернутися до батьків за допомогою пофарбувати дерев'яний конструктор;
- купити розвивальні ігри;
- придбати іграшкові машини;
- зробити ляльковий театр;
- зібрати відеотеку;
- надрукувати збірку популярних ігор серед учнів 1-х класів.

Для реалізації проекту склали план дій:

- звернутися до заступників директорів;
- роздрукувати розмальовки;
- полагодити та пофарбувати конструктор;
- купити ігри та машинки.

Була маса ідей як заробити кошти для закупівлі іграшок: на перервах влаштувати мобілізовану лікарню для підручників; скриньку допомоги – з над-

писом «Не будь байдужим...»; звернутися до батьківських комітетів з проханням про благодійний внесок, але коли почали це реалізовувати – виявилось, що не так то і легко. Хотіли влаштувати аукціон поробок з бісеру, та не вдалося виготовити гарні речі які б змогли розпродати, звернутися до батьківських комітетів – засоромилися, влаштувати мобілізовану лікарню для підручників – не вдалося, не співпадав розклад уроків (учні навчаються в різних класах) . Та знайшли інший шлях - зібрати макулатуру і таким чином заробити гроші. Зібрали 161 кг, батьки з задоволенням допомогли завантажити та здати макулатури. Коли отримали кошти одразу пішли до іграшкового магазину, але нічого не купили, бо розгубилися. Виникло багато питань: які іграшки їм можна? Які для їхнього віку? Ось тут допоміг вихователь ГПД.

Результати проведеної роботи:

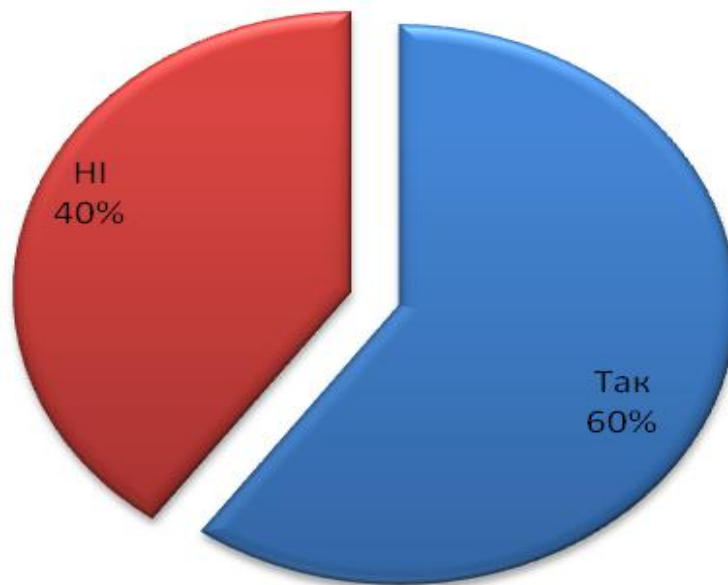
- ✿ подарували дітям власноруч зроблені 27 розмальовок;
- ✿ розфарбували та відремонтували дерев'яний конструктор;
- ✿ придбали набір з 6 іграшкових машин для автодороги;
- ✿ дві настільні ігри «Битва інтелектів» та «Правила дорожнього руху».

А потім провели повторне анкетування.

І отримали результати: що 60% учнів вистачає іграшок.

Інші 40% учнів висловили побажання мати конструктор «LEGO» та хоча б дві ляльки.

Чи вистачає вам іграшок для того щоб гратися У ГПД?	
Так	12 учнів
Ні	8 учнів



Для реалізації проекту використовували методи спостереження, опитування, використання існуючих джерел, бесіда залучили також інформаційна – комп'ютерні технології.

Список використаної літератури:

1. Вукіна, Н.В. Критичне мислення : як цьому навчати [Текст] : науково – методичний посібник / Н.В. Вукина; за наук. ред. О.І. Пометун. – Харків, 2007. – 190 с.
2. Пахомова, Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении [Текст] пособие для учителей и студентов педагогических вузов / Н.Ю. Пахомова. – 2-е изд., испр. И доп. – М.: АРКТИ, 2005. – 112 с.
3. Програма Intel «Шлях до успіху» [Текст] : Методичний посібник для викладачів. Версія 2.2. – Корпорація Intel, 2011. – 92 с.
4. Проектні технології у контексті життєтворчості [Текст] : практико зорієнтований збірник з досвіду роботи Мелітопольського навчально-виховного комплексу № 16 «Дитячий садок – школа - ВУЗ» Мелітопольської міської ради Запорізької області / укл. С.В. Ковпак, І.І. Богослав.- Мелітополь, 2010. - 171 с.
5. Сергеев, И.С. Как организовать проектную неделю в школе [Текст] / И.С. Сергеев. - М.: АРКТИ, 2005. – 104 с.
6. Формирование ИКТ - компетентности младших школьников [Текст] : пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Е.И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семенов, Е.Н. Хохлова. – М. : Просвещение, 2012. – 128 с. – (Работаем по новым стандартам).

Ігровий куточок для дітей ГПД



Intel “ Шлях до успіху ”
Учні 4-х класів

м. Мелітополь
січень – травень 2012

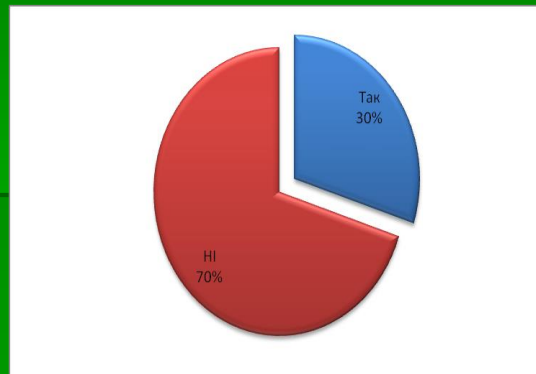
Проблема

- настільні ігри 1989, 1988, 1991 року випуску;
- дерев'яний конструктор – який потребує ремонту;
- сучасні іграшки: пластмасовий конструктор, м'яч, іграшкова авто дорога, пазли;
- немає іграшкових машин;
- не вистачає розмальовок.



Чи вистачає вам іграшок для того щоб гратися У ГПД?

Так	6 учнів
Ні	14 учнів



Вирішення проблеми

- звернутися до заступника директора з виховної роботи Дикої Т.С. та заступника директора з навчально – виховної роботи Грибачової М.І. стосовно влаштування аукціону власноруч зроблених поробок; (спробуємо)
- зробити розмальовки; (можемо)
- звернутися до батьків за допомогою пофарбувати дерев'яний конструктор; (можемо)
- зробити і розповсюдити листівку "І ти зможеш допомогти...."; (можемо)
- придбати розвивальні ігри, іграшкові машини; (спробуємо)
- створити ляльковий театр; (спробуємо)
- зібрати відеотеку; (спробуємо)
- надрукувати збірку популярних рухливих ігор серед учнів 1 класів; (можемо)



Планування



- звернення до заступника директора з виховної роботи Дикої Т.С. та заступника директора з навчально – виховної роботи Грибачової М.І. стосовно влаштування аукціону власноруч зроблених поробок;
- роздрукування розмальовок;
- звернення до батьків за допомогою пофарбувати дерев'яний конструктор;
- придбання розвивальних ігор, іграшкових машин.

Хто, що робив?

Що ми будемо робити, щоб прийти до результату	Хто буде це робити	Що нам для цього потрібно (ресурси)	Хто може нам допомогти це зробити	Які комп'ютерні програми можна використати, щоб це зробити
Збирати макулатуру, підбирати малюнки для розмальовок	всі члени групи	комп'ютер	фасилітатор, однолітки	доступ до мережі інтернет
збирати макулатуру, фарбувати конструктор	всі члени групи, Порядін Даніїл, Мінков Ярослав, Ісакова Анастасія	фарби, пензлі	батьки, дідусі, бабусі	
збирати макулатуру, роздрукувати та скріпити розмальовки	Крапівін Даніїл, Волошин Юрій, Юрійчук Дар'я	папір, принтер, кольорова стрічка, ножиці,	батьки, фасилітатор	
здати макулатуру, купити ігри та машинки	Гнатко Євген, Кірюшин Дмитро, Гавриш Владислав	автомобіль, кошти	батьки, дідусі, бабусі, однолітки,	

Наша вдячність

- вихователю ГПД Сукшиній А.Д.;
- батькам Ісакову Сергію Михайловичу, Мінковій Ользі Геннадіївні, Порядіну Ігорю Анаталійовичу, Гнатко Віталію Павловичу.

Наші досягнення:

- 27 розмальовки
- набір сучасних іграшкових машинок
- відновлений дерев'яний конструктор
- дві настільні ігри: "Битва інтелектуалів", "Правила дорожнього руху".



Наші досягнення:



- 27 розмальовки
- набір сучасних іграшкових машинок
- відновлений дерев'яний конструктор
- дві настольні ігри: "Битва інтелектуалів", "Правила дорожнього руху".







