



**ЛУЧШИЙ  
УЧИТЕЛЬ**

**Комэс**  
ОРГАНИЗАТОР КОНКУРСА

Социальная активность – современный тренд образования

**Социальный проект «Игры своими руками» как  
пространство развития волонтерства в сельской школе**

Калинина Дарья Алексеевна

учитель по предметам: информатика, математика, вероятность и статистика,  
индивидуальный проект

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Просецкая  
средняя школа, с. Просек (Нижегородская область)



## Почему это нужно?

### Согласно ФГОС :

< ... В целях обеспечения реализации программы основного общего образования в Организации для участников образовательных отношений должны создаваться условия, обеспечивающие возможность:

включения обучающихся в процессы преобразования внешней социальной среды (населенного пункта, муниципального района, субъекта Российской Федерации), формирования у них лидерских качеств, опыта социальной деятельности, реализации социальных проектов и программ, в том числе в качестве волонтеров... >

Обеспечение этих требований в нашей школе реализуется в том числе в рамках дисциплины «**Индивидуальный проект**».

Рабочая программа этого предмета включает такие разделы:

- 1.6. Социальное проектирование: как сделать лучше общество, в котором мы живём .....
- 1.7. Волонтерские проекты и сообщества .....





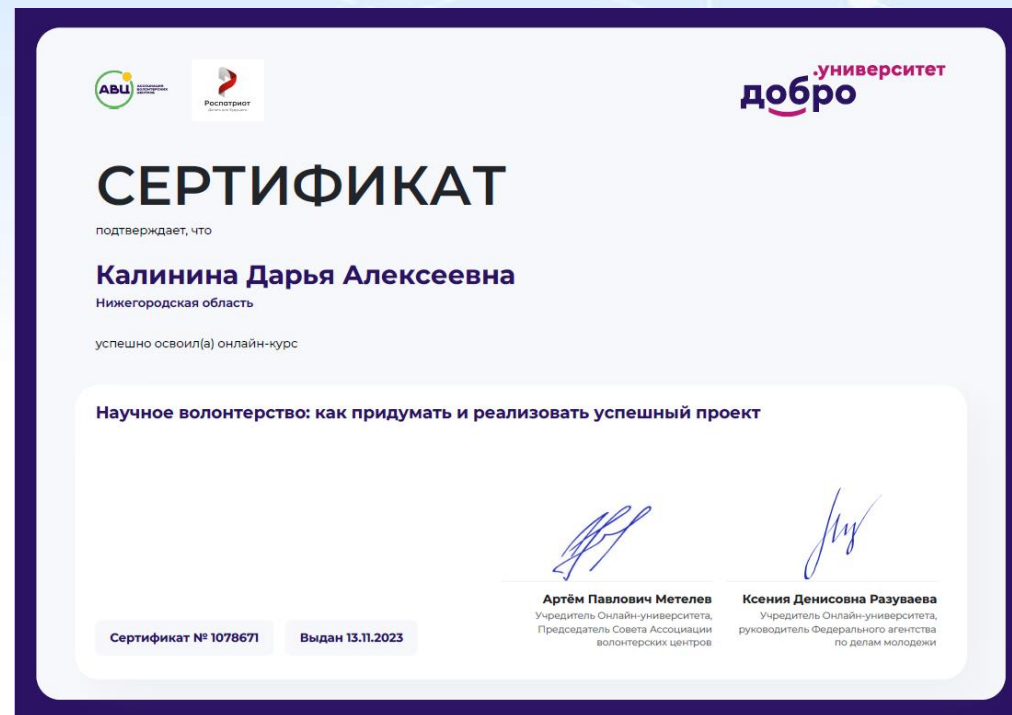
## Как это реализовать?

На занятиях по предмету «Индивидуальный проект» дети учатся:

- видеть проблемы вокруг
- предлагать реальные решения
- доводить проект до результата.

Социальные и волонтерские проекты обладают своими специфическими особенностями. Чтобы лучше понимать, как правильно донести детям суть таких проектов, как качественно их выполнить, мной были пройдены соответствующие курсы.

Стимулом для социального проектирования является неудовлетворенность качеством жизни или условиями взаимодействия с окружающей средой и обществом. Поэтому при изучении этих тем в рамках предмета, учащиеся искали проблемы, возникающие у окружающих их людей.





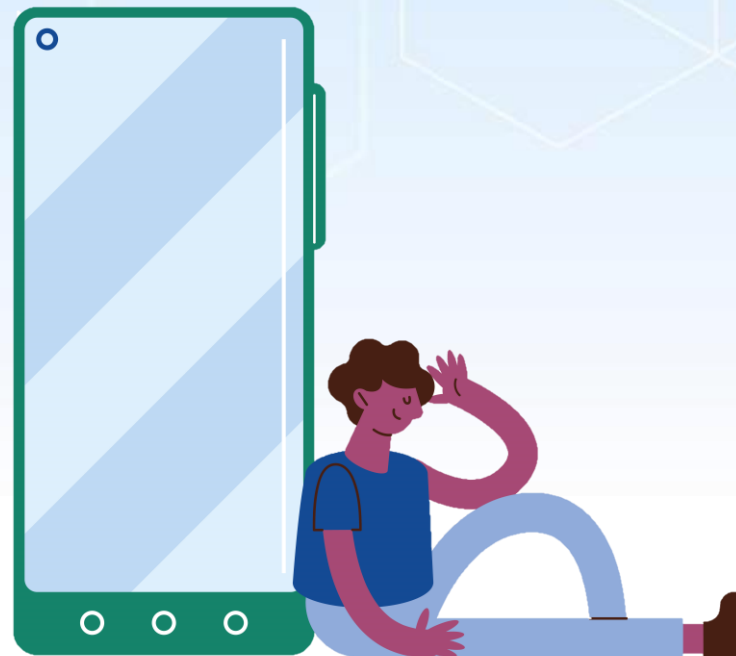
## Поиск проблемы

Таким образом, одна из учениц 10 класса нашла проблему в самой школе:

- **учащиеся на переменах постоянно сидят в телефонах.** При беседе с ними, она выяснила, что это происходит, потому что им больше нечем заняться.

Действительно, у нас небольшая сельская школа. В ней нет места для развлекательных зон. Есть шахматные столики, но там помещается не так много человек. Да и шахматная партия часто занимает времени больше, чем длится одна перемена.

Ученица загорелась идеей решить эту проблему, выбрав ее в качестве своей темы индивидуального проекта, а я стала ее наставником.





## Поиск решения

Решение нашлось в **создании настольных игр своими руками.**

В совместной дискуссии и анализе различных настольных игр мы с ученицей пришли к тому, что не все игры подойдут для этого проекта.

### Требования к играм:

- Игры должны легко лежать на ровной поверхности или крепиться к стене (помним про отсутствие места)
- Все детали должны быть выполнены так, чтобы они как можно дольше не вышли из строя и не потерялись
- В игры можно было играть хотя бы вдвоем
- Цикл игры был меньше чем 10 минут (продолжительность перемены).

Так, в итоге были выбраны:

«**Крестики-нолики**»,  
«**Танграм**» и игра – **бродилка**».

Крестики-нолики	Игра для двух игроков. Цель – поставить 3 своих знака в ряд.	Игровое поле 3x3, фигуры (крестики и нолики).	Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3×3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или большой диагонали, выигрывает. Если игроки заполнили все 9 ячеек и оказалось, что ни в одной вертикали, горизонтали или большой диагонали нет трёх одинаковых знаков, партия считается закончившейся вничью. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Способность ориентироваться на плоскости.</li> <li>2. Логическое мышление и память.</li> <li>3. Умение вести расчёты.</li> <li>4. Способность планировать свои действия в уме.</li> <li>5. Навыки общения и сотрудничества со сверстниками.</li> </ol>
Морской бой	Стратегическая игра для двух игроков. Цель – потопить все корабли соперника.	Два игровых поля 10x10 (для каждого игрока), корабли (разных размеров), фишки для отметок.	Игроки расставляют корабли на своих полях. По очереди называют координаты, чтобы «стрелять» по кораблям соперника. Побеждает тот, кто первым потопит все корабли.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понимание человеческой психологии.</li> <li>2. Развитие мышления.</li> <li>3. Формирование стратегического мышления</li> </ol>



## Поиск финансирования

Одной из частей волонтерского проекта является формирование бюджета и поиск финансирования. Для этого необходимо понимать, какие инструменты и материалы будут необходимы. Рассмотрев все возможные варианты, были приняты следующие действия:

- 1) Вся мелкая канцелярия (ножницы, ручки, линейки, бечевка) будет использована из личных запасов ученицы.
- 2) По согласованию с администрацией школы мы получили возможность использовать школьный ламинатор, цветной принтер и клеевой пистолет, а расходные материалы для них (бумага и пластик для ламинации) использованы из моих личных запасов.
- 3) Для привлечения спонсоров в проект, ученица выступила на общешкольном родительском собрании. Отзывчивые родители внесли свой вклад предоставив доски для основы игр, магнитный винил и мягкое железо с клеевым слоем.





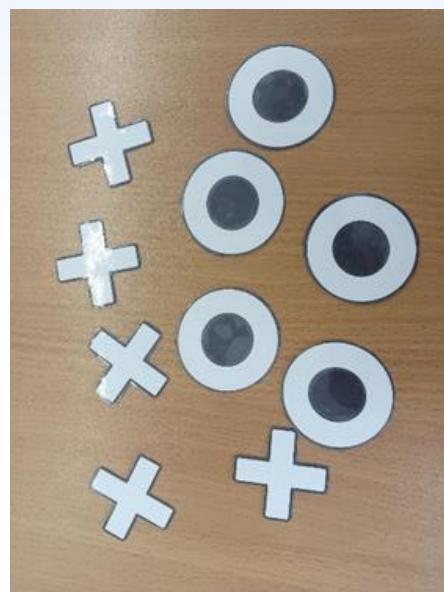
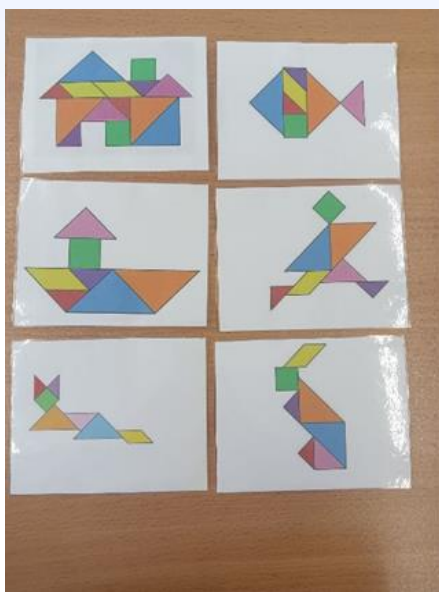
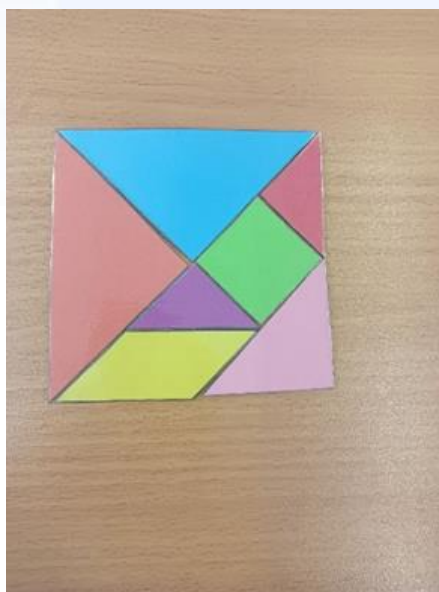
## Ход работы

Для выполнения работы были использованы кабинеты информатики и технологии.

На компьютере были спроектированы все детали:

- с помощью ИИ сгенерировано изображение для полотна и фишек игры-бродилки и затем доработаны в графическом редакторе (тема игры выбрана с учетом опроса учащихся),
- созданы макеты кубика, крестиков и ноликов, деталей танграма.

Затем все детали были распечатаны, вырезаны и заламинированы.



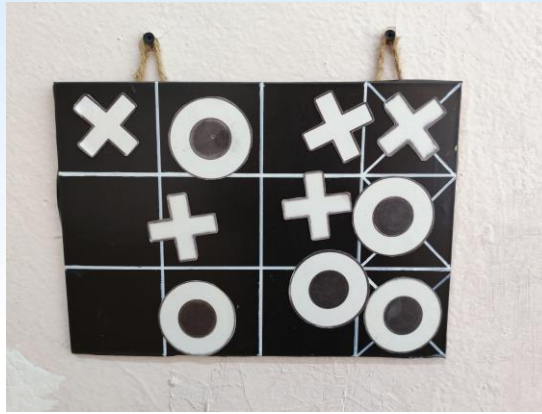
## Ход работы

Затем все детали были скреплены с помощью клеевого пистолета. Готовые игры были расположены в коридоре школы. **Игра-бродилка** может быть размещена на любой поверхности (подоконник, парта, стул). В ее основе мягкое железо, к которому магнитятся фишки (они приклеены к небольшим магнитам). Кубик заламинирован и прикреплен крепкой ниткой, что позволяет ему не потеряться.



## Проверка работоспособности

Крестики-нолики и танграм размещены на стенах коридора с помощью шурупов. Сами детали прикреплены на магнитный винил, который магнитится к основе.

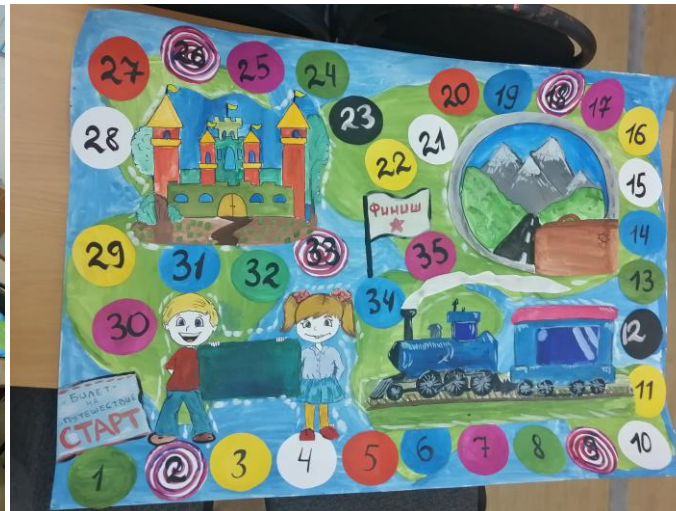


Затем были проведены обучающие игры, после которых учащиеся смогли самостоятельно играть в эти игры на переменах.



## Итоги

Проект был не просто успешно реализован, а даже получил продолжение. Ребятам так понравились игры, что они захотели сделать свою. Поэтому для них ученицей был проведен мастер-класс по созданию игры своими руками (в целях техники безопасности работали только с бумагой и красками). Так в нашей школе появилась еще одна игра.



Волонтерство в школе не ограничилось этим проектом. Ранее ученики убирали памятники, помогали пожилым, участвовали в субботниках. Предмет «Индивидуальный проект» помог превратить идею настольных игр в настоящий проект: от поиска проблемы и анализа решений до создания продукта. Ученица взаимодействовала с администрацией, родителями, школьниками, решала непредвиденные задачи (не для всех игр сразу нашлись идеи размещения). Результат: польза школе и бесценный опыт для самой ученицы, который пригодится в жизни. Также из плюсов: такой проект можно повторить в любой школе. Надеюсь, что благодаря этому предмету «Индивидуальный проект» в нашей школе мы сможем реализовать еще не один волонтерский проект.