**Социальный проект «Весёлая перемена?!»**

**Цель проекта**: организация отдыха на перемене с учетом индивидуальных интересов.

**Задачи проекта:**

\* понаблюдать, что делают на переменах ребята;

\* изучить, от чего зависит их поведение на перемене;

 \* выяснить, как организовать содержательный отдых на перемене, улучшить дисциплину на переменах, повысить интерес к школе

**Проблема:** мы хотим, чтобы нам было интересно на перемене, но не знаем как.

**Актуальность:**

Перемена – это шутки!

Перемена – это смех!

Перемена – это игры!

Перемена – это бег!

 **Основная часть**

В первую очередь мы выяснили, что такое «перемена», оказалось, что в словарях русского языка нет точного определения этого слова. В «Словаре синонимов и антонимов русского языка» я нашла синонимы этого слова *- п****еремена -*** *изменение, смена, чередование.* Я пришла к выводу, что **перемена в школе - это смена видов деятельности**.

**Давайте посмотрим со стороны, как мы ведем себя на переменах:**

- кто-то просто ходит по коридору;

- кто-то повторяет домашнее задание по предмету;

- кто-то увлеченно общается с друзьями;

- кто- то спускается в столовую, чтобы перекусить;

- кто-то с друзьями играет в игры;

- кто-то общается по телефону.

Но есть много опасного и нежелательного, что делают дети во время перемены:

*На перемене дети дерутся.*
Пустяковая ссора по глупому поводу часто перерастает в драку с последствиями для здоровья.

*На перемене дети высовываются из окна, толкаются на лестнице, бегают по школьным коридорам.*
Баловство до добра не доводит - это известно..

 Ведь как бывает: дети и не хотели сделать ничего дурного, просто веселились, толкались, забыли о здравом смысле, а потом кого-то случайно столкнули, задели, и … крик, слёзы, ЧП…

**Почему же ребята ведут себя по-разному?**

Оказывается, существуют три типа людей по восприятию окружающего мира.

Так, визуал чаще всего остается в классе, если большинство учеников из него выходит. Для него главное - возможность спокойно окунуться в свои зрительные образы.

 Но ему могут помешать шумные диалоги аудиалов или подвижные игры кинестетиков. Тогда он предпочтет выйти в коридор, где будет наблюдать за другими детьми или рассматривать информацию на стенах.

Аудиалы используют перемену, чтобы наговориться и пошуметь. Особенно если на предыдущем уроке пришлось "держать рот на замке".

Для кинестетика перемена нужна, чтобы размяться, подвигаться.

О чем говорят эти наблюдения? Не стоит заставлять всех детей играть на перемене в какую-либо игру или слушать тихую музыку. Каждый ребенок инстинктивно выбирает подходящий ему способ восстановления сил.

Мы провели **опрос среди своих сверстников**: «Что нужно сделать, чтобы перемены были интересными, и чтобы ученики не бегали по школе?»

Вот какие предложения высказали учащиеся:

     Девочки предлагают, чтобы на переменах включали музыку. Мальчики предлагают играть в подвижные игры, но без травм.

Мальчики и девочки предлагают принести настольные игры или можно сочинять шутки, загадки, или, по возможности, повторить уроки, или их сделать.

 В коридорах включать спокойную музыку.

 Проводить соревнование между классами:

а) «Самый вежливый класс»;

б) «Самый тихий класс».

 Проводить игры в спортзале, фойе.

 Поставить в фойе теннисные и шахматные столы.

 Проводить радиопередачи и радиолинейки, передачи из жизни школы.

 Создать в школе комнату психологической разгрузки, в которой ребята смогут отдохнуть, успокоиться, пообщаться с квалифицированным психологом, который поможет решить какие-либо проблемы.

Поиграть: в пазлы, настольные игры, шахматы, поучаствовать в организованных играх.

Помочь учителю: убрать класс, вымыть доску, раздать тетради, полить цветы, подровнять парты.

Сходить в библиотеку, почитать книгу.

Сходить в столовую.

 После этого опроса мы составили таблицу для каждого типа людей и вот что у нас получилось.

|  |  |
| --- | --- |
| визуалы | любят лепить, рисовать, вырезать, складывать пазлы, рассматривать картинки в книжке |
| аудиалы | любят слушать музыку, сказки на аудио, вести разговоры – обсуждать, доказывать, придумывают различные сказки, игры |
| кинестетики | любят активные игры, связанные с прыжками, бегом, борьбой, им трудно усидеть на одном месте, долго заниматься одним делом |

**Практическая работа**

 Мы проверили всё перечисленное в таблице в практических ситуациях.

- Если в классе звучала музыка, независимо какая по звучанию и содержанию, то на переменках в классе находились одни и те же ребята.

- Если мы приносили в класс яркие и красочные журналы, то ими интересовались другие ребята.

- А если объявляли о проведении игр в коридоре – то участвовали совсем другие одноклассники.

Обсудив информацию с одноклассниками, стали более активно находить разные игры (см. приложение) и интересные материалы.

 Например, у нас есть правила поведения на перемене.

1. На перемене должен отдохнуть весь организм, все мышцы (если не играешь, то выполни физкультминутку).

2. Не шуми громко. Помни, с тобой рядом отдыхают твои товарищи и друзья.

3. В игре соблюдай все правила, уважай товарищей.

4. Умей уступить, не ссорься.

5. Если кого – то обидел, нечаянно толкнул – извинись.

6. Узнавай новые игры и учи одноклассников.

7. Подготовься к следующему уроку, повтори стихотворение, правило.

Игра была спутником человека с незапамятных времен. Назначение древних игр было не развлекательное, а практическое. Действиями игры и словами песни люди пытались обеспечить себе будущий успех в предстоящих работах, а так как человек зависел от природы, и основным предметом изображения в игровых песнях стал животный и растительный мир.

Мы узнали, что игры бывают:

* подвижными («Пятнашки», «Перестрелка», «Вышибалы», )
* малоподвижными («Колечко», «Цепи кованные»
* спортивными («Городки», футбол, волейбол)
* дидактическими (игры со словами, на внимание)
* настольные
* игры-сцеплялки (игры, в которых присутствует построение, сохраняющееся на протяжении всей игры)
* игры на реакцию
* игры-перетягивания (силовые игры, целью которых необходимость перетянуть противника образом)
* догонялки (водящему (или водящим) необходимо осалить (коснуться) убегающих игроков
* игры эстафеты
* поисковые игры (игры, в которых нужно искать участников или предметы)
* игры с мячом
* игры на меткость (различные варианты "войнушки" и стрельбы по мишеням)
* игры со скакалкой, резинкой и т.д.

Также мы узнали, что существуют ритуалы, сопровождающие игру. К предыгровым ритуалам относятся жеребьевка, для распределения участников по командам и считалки, для выбора водящего.

Кроме этого, по уговору после игры победители могут получать какую-либо награду, или побежденные отбыть определенное наказание.
Например, проигравшая команда катает на своих спинах победителей или проигравший становится водящим и т.д.

 Мы определили, что для перемен в школе подходят игры малой подвижности, настольные, дидактические, так как они не будут вызывать много шума.

**Заключение**

В заключении можем сказать, что для себя мы открыли много интересного в организации содержательного отдыха на перемене. Собранный материал можно использовать как учителю, так и ребятам.

Выполняя проект, мы училась проводить социологический опрос, обрабатывать информацию, работали с интернетом, отбирали материал, необходимый для моего проекта, учились систематизировать, выбирать главное, пополнили свой словарный запас.

 Мы считаем мой проект очень интересным, увлекательным и полезным для школьников любого возраста.

**МОУ «Новомичуринская средняя общеобразовательная школа №3»**

##

##  Авторы проекта:

##  *Галяткина Галина,*

##  *Борычева Кристина,*

##  *Ляушина Яна*

##  *Иванов Роман -*

##  *учащиеся 11 «А» класса*

##  Координатор проекта:

 ***Буянова Юлия Павловна***

Новомичуринск – 2013г.