

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Муниципальная Среднеобразовательная школа №3»

Игра – как средство отдыха на перемене.

Выполнили: учащиеся 4 класса «В»
Руководитель: С.Ф. Перфильева,
учитель начальных классов

Братск, 2025г.

Введение

Проблема исследования и актуальность

Как здорово звенит школьный звонок с урока! Ура! В коридорах толчея, раздаются радостные крики! ПЕРЕМЕНА! Проанализировав режим работы школы, мы увидим, что занятия в нашей школе начинаются в 8 часов. Продолжительность урока – 40 минут. В графике предусмотрены две большие перемены (20 минут) после 2 и 3 уроков, остальные перемены – по 15-10 минут. Таким образом, ежедневно для ученика начальной школы, работающего по расписанию пяти-шести уроков, 1 час 15 минут школьного времени отводится на перемены.

Перемена – время отдыха учащихся в школе. Во время перемены дети должны подготовиться к следующему уроку, перекусить (поесть), отдохнуть.

Ключевое слово – «отдохнуть». Но на перемене большинство из того, что дети любят нельзя делать.

Бегать – нельзя, баловаться – нельзя, играть в телефоне или в планшете – нельзя, покидать территорию, где находится класс – нельзя.

Так мы вышли на **проблему**: как отдохнуть на перемене, не нарушая запреты.

Что любят делать дети по одному, в паре, в компании? Играть.

Выделяем еще одно ключевое слово «игра».

Цель: Доказать (или опровергнуть) что игра на перемене может помочь учащимся отдохнуть.

Задачи:

- Рассмотреть виды игр;
- Определить, как дети любят отдыхать на перемене и подобрать игры с учетом этого отдыха;
- Провести диагностику различных игр в классе и выбрать те, которые больше подходят для отдыха;
- Составить картотеку игр для учеников и учителей начальных классов.

Объект исследования: игра

Гипотеза: если на перемене играть в разные игры, то можно отдохнуть без вреда здоровью.

Методы исследования:

- сбор информации;
- наблюдение;
- проведение экспериментов с играми;
- сравнительный анализ первоначальной и конечной перемены;
- обобщение.

Продукт проектной деятельности: картотека игр.

Этапы нашей работы:

1. Наблюдение за учениками класса во время перемены.
2. Изучение классификации игр.
3. Проверка разных игр на возможность использовать их на перемене.
4. Выделение самых интересных (на основе предпочтений)
5. Диагностика
6. Составление картотеки

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

1. Мы провели наблюдение за учениками нашего класса. Чем занимаются дети на перемене?

- кто-то просто ходит по коридору; (3-4 человека из класса)
- кто-то повторяет домашнее задание по предмету; (1-2 человек)
- кто-то увлеченно общается с друзьями; (по группам, 3-4 человека в группе)
- кто-то спускается в столовую, чтобы перекусить; (5-6 человек)
- кто-то с друзьями играет в игры (таких мало) (3-4 человека)
- бегают, балуются, валяются на полу, дерутся и ссорятся (8-9 человек)

Наблюдение показало, что требуются игры:

- для «тихонь» - тех, кто любит проводить перемену в одиночестве;
- для ребят в малой компании (2-3 человека)
- для шумных - подвижных учеников, чтобы они могли реализовать свою энергию в нужном русле.

2. Пословица «У долгой игры пеньковый хвост» подсказала, что нужны игры короткие и интересные.

Мы рассмотрели классификацию игр и выделили основные, которые можно использовать на перемене:

1. Логические
2. Игры на бумаге
3. Настольные игры
4. Малые подвижные игры
5. Подвижные игры

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1. Логические игры:

- Кроссворды
- Лабиринты
- Ребусы
- Межполушарное развитие
- Математические
- Пазлы
- Раскраски-антистресс

Логические игры появлялись у нас на доске, на двери, но не вызывали огромного интереса. Лишь несколько учеников нашего класса выполняли задания. Каждый хоть раз взял в руки кубик-рубика, но в основном это свелось к разовым развлечениям.

Такие игры можно предложить «тихоням».

Недостатки: после урока большинство ребят хотят отдохнуть от учебных заданий.

2. Игры на бумаге:

Мы рассмотрели очень много игр на бумаге, сами поиграли в некоторые из них. Выбрали те, которые больше всего подходят для перемены.

- А) Наборщик или Слова из слов
- Б) Имя-растение-животное-река
- В) Морской бой
- Г) Крестики-нолики
- Д) Танчики
- Е) Ладшки
- Ж) Точки и отрезки
- З) Змейка
- И) Виселица

Эти игры подходят для двоих, троих человек; они тоже развивают ум, мышление и логику, можно продолжить на следующей перемене.

Недостатки таких игр: они без движения. .

3. Настольные игры:

Разнообразие настольных игр настолько велико, что можно перечислять очень долго. Мы выбрали те, которые подходят для школьной перемены: небольшие по времени, не требующие особых затрат (по деньгам), привлекающие в игру больше 2 человек.

А) В шашки, шахматы и крестики-нолики можно играть несколькими парами, меняясь друг с другом; на основе выигрыша называть победителя. т.е. устраивать турниры.

В) Ходилки – игра для нескольких человек.

Г) Карточные игры (Уно, 7 на 9, Соображарий, Похаваем, Дубль и т.д.) – игры для большой компании. Веселые и азартные.

Д) Игры на развитие внимания и тренировку терпения (башня, стульчики, камни и т.д.)

Эти игры подходят для сгруппировавшихся ребят по интересам.

Недостаток в том, что перемена заканчивается быстрее, чем некоторые игры и приходится начинать сначала.

4. Малые подвижные игры:

А) Игры со скакалкой

Б) Игры с резиночкой.

В) Настольный теннис

Г) Бильярд

Д) Баскетбол

Е) Игры на столе с теннисными мячиками

Для этих игр требуется инвентарь в виде скакалок, резинок, мячей. Подходят большинству ребят.

Недостаток в том, что всегда найдутся ребята, которые будут использовать инвентарь не по назначению (проверено).

5. Подвижные игры:

На перемене хочется движения. Бегать нельзя, так как можно получить травму или травмировать другого ученика. Игры с мячом слишком опасны для школьного интерьера. Мы пробовали играть со стульями, чтобы занять себя на перемене. Но это занимает очень много времени и мы не успевали поиграть.

Мягкий мяч привлек наше внимание, мы стали перекидывать его в классе друг другу.

Перекидывание переросло в перестрелку. Постепенно мы вышли в рекреацию.

Игра понравилась большинству класса. Мы на протяжении двух недель на каждой перемене играем и получаем от нее удовольствие. Игра сблизила нас, не смотря на то, что мы спорим, иногда ссоримся по поводу выполнения правил. Даже те, кто раньше сидел за партой в одиночестве, выходят с нами играть.

Вместе с нами на перемене в эту игру стали играть ученики других классов.

После подвижного времяпрепровождения, на урок мы приходим отдохнувшими, готовыми к учебе и получению новых знаний. Учитель меньше делает замечаний по поводу нашего поведения на перемене.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ (ВЫВОДЫ, РЕКОМЕНДАЦИИ)

Таким образом, мы подтвердили нашу гипотезу, что игра может помочь ученикам отдохнуть на перемене. Игра делает перемену более безопасной. Понятно, что и в игре можно получить травму, но мы стараемся играть так, чтобы этого не произошло.

Наши рекомендации для ребят других классов – играйте на перемене. Найдите для своего класса ту игру, которая вам понравится. Поможет вам в этом наша картотека.

Предлагаем вам в 4 четверти устраивать турниры по настольным играм между классами.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ РАБОТЫ

Для отдельно взятого ученика

В ходе игры участники продумывают ходы наперёд, тренируют логику и мышление, выстраивают причинно-следственные связи. Многие игры тренируют навыки счёта, закрепляют многие дисциплины. Развиваются познавательные способности и творческое мышление. Каждая игровая ситуация нацелена на то, чтобы включить фантазию. Игры учат дожидаться своей очереди, не перебивать и слушать соперника, контролировать себя.

Для класса

Наш класс стал более дружным. Играя вместе, ребята общаются, поддерживают друг друга, помогают справляться с болью проигрыша.

Для учителя

Учитель стал больше отдыхать на перемене, меньше тратит сил на замечания. Ученики класса заняты игрой, двигаются, общаются. Перемены даже в 20 минут уже не кажутся бесконечными.