



ПРОЕКТ «УМНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ»

А.С. КЛИМЕНКОВА, Д.А. МИНЮКЕВИЧ, К.С. ЦУДЗЕВИЧ, С.К. БАБИЧ

Введение

Школа сегодня — это скучное образование и воспитание или увлекательный процесс познания? Мы за второй вариант.

Учебный день школьника разбит на уроки и перемены, во время которых проявляется физическая активность ребёнка. Стремящиеся к движению ученики начальной школы особенно любят бегать на переменах, а это очень опасно, так как в любой момент можно получить травму. Более 3 000 000 детских травм регистрируют ежегодно медицинские учреждения России. В больницы, в связи с травмами, обращается примерно каждый восьмой ребёнок в возрасте до 18 лет. В классификации детских травм по месту их получения на первом месте бытовые травмы, на долю которых приходится 50% от всех зарегистрированных в медучреждениях обращений. На втором месте уличные травмы, составляющие треть от всех зарегистрированных. На школьный травматизм приходится 7% от всех полученных детьми травм. Каждая пятая травма со школьниками происходит в самом учебном заведении, причём 4/5 из них на перемене.

В соответствии с Законом РФ «Об образовании в РФ», образовательное учреждение несёт ответственность за жизнь и здоровье обучающихся, воспитанников и работников образовательного учреждения во время образовательного процесса (ст. 41).

Актуальность и значимость проекта

Данный проект является актуальным и заключается в необходимости создания условий для разумного, организованного и полезного отдыха школьников на переменах. К тому же данный проект является новым на территории нашего города, что придаёт ему новизну и ценность. Одной из самых полезных и интересных форм работы с учащимися начальных классов являются разнообразные игры на переменах, а для ребят постарше интеллектуальные игры.

Цель проекта — внедрить модель оснащения коридоров развивающими площадками на территории МКОУ «СОШ № 9 г. Аши (с профессиональным обучением)» с учётом зонирования и возраста школьников до 01.09.2022.

Исходя из цели, выстраивается ряд задач, к которым можно отнести следующее:

- 1) изучение литературы по теме проекта;
- 2) анкетирование родителей, обучающихся;
- 3) поиск спонсоров;
- 4) создание и закупка банка игр для детей;
- 5) подготовка зоны для активного отдыха детей;
- 6) организация свободного времяпрепровождения детей во время перемен;
- 7) организация сотрудничества педагогов, детей и родителей.

Миссия проекта: «Самый лучший школьный отдых — это время, проведённое с пользой».

Целевую группу проекта можно представить следующим образом: начальное звено — 286 человек, среднее и старшее звено — 402 человека.

Продуктом проекта являются создание развивающих площадок на территории МКОУ «СОШ № 9 г. Аши (с профессиональным обучением)».

В процессе выполнения работы были проанализированы основные стейкхолдеры проекта (заинтересованные лица) с позицией их влияния на него. Они представлены в таблице 1.





Таблица 1
Стейкхолдеры проекта «Умные перемены»

ФИО	Организация Должность	Априорное отношение к проекту	Значимость	Интересы	Факторы воздействия	Канал воздействия	Потенциал воздействия на стейкхолдеров	Информиро- ванность о проекте
Бухмастова Е.В.	Администрация города. Начальник УОАМР	+	4	Заинтересованность в приросте населения, а интерес детей к обу- чению очень важный компонент	Стоимость проекта	Обращение	4	5
Администрация МКОУ СОШ №9		+	5	Повышение имиджа школы на городском уровне, сокращение травматизма на пере- менах	Стоимость проекта, сроки реализации	Обращение	5	5
Родители обучающихся МКОУ СОШ №9		+	5	Занятость детей в вне- урочной деятельности, развитие личностных качеств	Мнение обучающихся	Обращение	5	4
Фазлиахметов В.В.	50 ПСЧ 10 ПСО ФПС ГПС Главного управ- ления МЧС России по Челябинской области	—	5	Нарушение мер безопасности при эвакуации, путём уста- новки развивающих площадок	Снижение скоро- сти эвакуации	Приказ	5	3
Роспотребнадзор		—	4	Ухудшение эпидемио- логической ситуации в стране из-за распро- странения короно- вирусной инфекции (COVID-19)	Распространение болезни	Исполнение	5	2
Технические работники МКОУ СОШ №9		—	4	Увеличение должност- ных обязанностей	Сроки реализа- ции проекта	Исполнение	3	3
Поставщики оборудования		+	4	Получение крупного заказа	Сроки, стоимость оборудования	Ценовой	5	5



1. Стратегический анализ проекта

2.1 Анализ внешней среды

Одним из стратегических инструментов исследования внешнего окружения предприятия является PEST-анализ.

Он представляет маркетинговый инструмент, предназначенный для выявления политических, экономических, социальных и технологических аспектов внешней среды, которые влияют на бизнес компании.

Для нашего проекта был проведён PEST-анализ, который представлен ниже.

Политика играет важную роль в формировании бизнес-среды в регионе, государстве и на общемировом уровне. В нашем проекте мы выделили 2 политических фактора.

Ужесточение постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 № 189 (ред. от 22.05.2019) «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 “Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях”» из-за эпидемиологической ситуации в стране, связанной с короновирусной инфекцией COVID-19.

Вторым значимым фактором является введение Администрацией Ашинского муниципального района программы о всесторонней поддержке школьных проектов.

В свою очередь среди экономических факторов были выделены следующие.

Первый — стабильность доходов населения, а как следствие, возможность родителей помочь в обновлении ассортимента игр. По данным интернет-портала «Аша-район», доходы населения города Аши не снижаются последние 3 года.

Второй фактор — заметное ослабление российского рубля в последний месяц. С начала года рубль ослаб почти на 23%, оказавшись в группе самых пострадавших валют. В частности, падение курса рубля вносит свой вклад в стоимость закупки игр из зарубежных магазинов.

Социально-культурные факторы оказывают косвенное воздействие на успешность проекта, среди которых следующие.

По данным информационного агентства «РБК», более половины родителей (53%) заявили о беспрецедентном отставании учеников по образовательной программе, поэтому, в связи с возможностью введения дистанционного обучения, появляется обеспокоенность родителей за качество получаемого детьми образования.

Уменьшение рождаемости. Исходя из статистики сайта «Википедия», численность населения города Аши падает с каждым годом минимум на 1%. Данный фактор отрицательно влияет на деятельность проекта, так как уменьшаются потенциальные потребители.

Далее рассмотрим технологические факторы.

В настоящее время цифровые технологии развиваются гигантскими шагами, наше будущее стоит за ним. Но в частых случаях использование гаджетов происходит только в развлекательном характере, что оказывает отрицательное действие на наш проект.

А появление новых методик проведения развивающего досуга детей поможет нам развивать ассортимент игр и улучшить детского интереса.

Описанные выше факторы PEST-анализа для нашего проекта приведены в таблице 2.

1.2. Анализ внутренней среды

На проект, особенно на процесс его успешной реализации, существенное влияние оказывает внутренняя среда проекта. Анализ внутренней среды — это процесс комплексного анализа внутренних ресурсов и возможностей, направленных на оценку текущего состояния, выявление его сильных и слабых сторон.

Наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ №9 — это возможность установления в коридорах школы нашего проекта.





Таблица 2

PEST-анализ

Политические	Экономические
ужесточение СанПиН 2.4.2.2821-10 к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях; поддержка школьных проектов в лице администрации Ашинского муниципального района	стабильность доходов населения в г. Аша; ослабление российской валюты
Социальные	Технологические
возрастает обеспокоенность родителей за умственное развитие школьников в связи с пандемией COVID-19; сокращение количества школьников	появление и дальнейшее развитие цифровых технологий; появление новых методик для развития детей школьного возраста

Процесс вовлечения в игру и её понимания у некоторых экземпляров игр составляет больший промежуток времени, чем у других.

Стоимость проекта оценивается в пределах 95 000 (девятиста пяти тысяч) рублей, что относительно не дорого.

Наш социальный проект затрагивает территорию нашей школы, нам не требуется продвижение, поэтому затраты на рекламу отсутствуют.

Наша школа является региональной информационной площадкой, поэтому она получает необходимую финансовую поддержку, направленную на развитие школьной инфраструктуры. А так как администрация МКОУ СОШ № 9 заинтересована в реализации нашего проекта, то она сможет выступить в качестве спонсора.

В банке игр собраны самые разные игры, подходящие как ребёнку, так и учащемуся среднего звена. Они все разнообразные, увлекающие и развивающие.

Возникновение сложности сохранности банка заключается в том, что дети будут вести себя не всегда компетентно и дисциплинированно, тем самым портя качество игр.

Банк включает в себя большое количество игр, к тому же у нас 8 немаленьких столов-трансформеров, поэтому санитарная уборка будет вызывать неудобство.

Использование игр не по назначению может повлечь за собой порчу имущества и неудобства для самого потребителя.

Наличие информационного канала даёт нам возможность информировать о нашем проекте родителей и детей (стейкхолдеров и потенциальных потребителей) города Аши.

На основании всех вышеперечисленных факторов, непосредственно влияющих на внутреннюю среду проекта, была составлена таблица факторов его микросреды (см. табл. 2.2).

2.3 Количественная оценка факторов внутренней и внешней среды

На основании PEST-анализа и анализа внутренней среды была произведена количественная оценка факторов проекта «Умные перемены» (см. табл. 2.3)

2.4 SWOT-анализ

SWOT-анализ — метод стратегического планирования, заключающийся в выявлении факторов внутренней и внешней среды организации и разделении их на четыре категории: strengths (силы), weaknesses (слабости), opportunities (благоприятные возможности) и threats (угрозы).

SWOT-матрица исследуемого предприятия представлена в таблице 2.4.



Таблица 2.2

Матрица факторов внутренней среды

Место	Продукт
наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ № 9; ограничение во времени на вовлечённость в игру на перемене	разнообразие банка игр; возникновение сложности сохранности банка игр; дополнительная сложность в уборке столов; использование не по назначению игр
Цена	Продвижение
низкая стоимость; отсутствие затрат на рекламу; наличие финансовой поддержки со стороны администрации и родителей учащихся МКОУ СОШ № 9	Наличие коммуникационного канала: • официальный сайт МКОУ СОШ №9; • группа «Девяточка» в социальной сети «Вконтакте»; • газета на территории МКОУ СОШ

Таблица 2.3

Количественная оценка факторов внешней и внутренней среды

Факторы	Вес фактора в общей сумме факторов	Оценка степени влияния фактора на организацию (1–5 баллов)	Взвешенная оценка
Возможности			
Поддержка школьных проектов в лице администрации ашинского муниципального района	0,3	5	1,5
Стабильность доходов населения в г. Аша	0,25	5	1,25
Возрастание обеспокоенности родителей за умственное развитие школьников в связи с пандемией COVID-19	0,25	5	1,25
Появление новых методик для развития детей школьного возраста	0,2	4	0,8
Итого возможности	1	—	4,8
Угрозы			
Ужесточение СанПиН 2.4.2.2821-10 К условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях	0,35	4	1,4
Сокращение количества школьников	0,2	3	0,6
Появление и дальнейшее развитие цифровых технологий	0,2	5	1,25
Ослабление российской валюты	0,25	3	0,6
Итого угрозы	1	—	3,95
Сильные стороны			





Факторы	Вес фактора в общей сумме факторов	Оценка степени влияния фактора на организацию (1–5 баллов)	Взвешенная оценка
Наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ №9	0,2	5	1
Разнообразие банка игр	0,2	5	1
Низкая стоимость	0,2	5	1
Отсутствие затрат на рекламу	0,1	4	0,4
Наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ №9	0,25	5	1,25
Наличие коммуникационного канала	0,05	3	0,15
Итого:	1	—	4,8
Слабые стороны			
Возникновение сложности сохранности банка игр	0,25	5	1,25
Дополнительная сложность в уборке столов	0,25	4	1
Использование не по назначению игр	0,3	5	1,5
Ограничение во времени на вовлечён- ность в игру на перемене	0,2	3	0,6
Итого:	1	—	4,35

Таблица 2.4

Исходная SWOT-матрица

Сильные стороны (Strengths)	Слабые стороны (Weaknesses)
низкая стоимость; разнообразие банка игр; наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ № 9	возникновение сложности сохранности банка игр; дополнительная сложность в уборке столов; использование игр не по назначению;
Возможности (Opportunities)	Угрозы (Threats)
поддержка школьных проектов в лице администра- ции Ашинского муниципального района; стабильность доходов населения в г. Аша; возрастание обеспокоенности родителей за ум- ственное развитие школьников в связи с пандемией COVID-19	ужесточение СанПиН 2.4.2.2821-10 к усло- виям и организации обучения в общеобра- зовательных учреждениях; появление и дальнейшего развития цифро- вых технологий; ослабление российской валюты



2.5 Количественная оценка взаимовлияния SWOT-факторов и формирование проблемных полей решений

Для проведения оценки значимости факторов SWOT-анализа составлена матрица взаимовлияния факторов и произведено их попарное сравнение.

На основании анализа, произведённого в таблице 2.3, можно сгруппировать факторы и вывести их итоговые оценки в соответствии с сильными и слабыми сторонами, угрозами и возможностями. Данная информация представлена в таблице 2.5.

Таблица 2.5

Суммарная оценка факторов SWOT (в баллах)

Сильные стороны (Strengths)	Сумма	Слабые стороны (Weaknesses)	Сумма
низкая стоимость;	26	возникновение сложности сохран-	
разнообразие банка игр;	28	ности банка игр;	23
наличие внеклассных помещений для		дополнительная сложность в убор-	18
оснащения развивающими площадками	29	ке столов;	
на территории МКОУ СОШ №9		использование игр не по назначе-	25
		нию	
Возможности (Opportunities)	Сумма	Угрозы (Threats)	Сумма
поддержка школьных проектов в лице ад-		ужесточение СанПиН 2.4.2.2821-10	
министрации Ашинского муниципального	23	к условиям и организации обу-	
района;	25	чения в общеобразовательных	26
стабильность доходов населения в г. Аша;		учреждениях;	
возрастание обеспокоенности родите-		появление и дальнейшее развития	27
лей за умственное развитие школьников	27	цифровых технологий;	
в связи с пандемией COVID-19;		ослабление российской валюты	21

На основании суммарной оценки факторов SWOT, представленной в таблице 2.5, можно сделать следующие выводы:

- 1) сильной стороной проекта является наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ № 9;
- 2) слабой стороной можно назвать использование игр не по назначению;
- 3) главной возможностью стало возрастание обеспокоенности родителей за умственное развитие школьников в связи с пандемией COVID-19;
- 3) главной угрозой является появление и дальнейшее развития цифровых технологий.

3. План реализации проекта

3.1 Ленточный график работ по проекту

Планирование проекта является одним из основных процессов в его управлении. Оно представляет непрерывный процесс, направленный на определение и согласование наилучшего способа действий для достижения поставленных целей проекта с учётом всех факторов его реализации.

Одним из инструментов планирования является Календарный план. Им является проектный документ, который определяет последовательность и сроки выполнения отдельных работ, устанавливает их технологическую взаимосвязь в соответствии с характером и имеющимся объёмом.

Для проекта «Умные перемены» планирование работ производилось в таблице 3.1.





Таблица 3.1

Календарный график проекта

№	Планируемые мероприятия	Ответственный	Дата		Длительность	Стоимость, руб.
			Начало этапа	Окончание этапа		
1	Принятие решения о реализации проекта	Все участники проекта	11.01.2021	12.01.2021	2	0
2	Изучение литературы по теме проекта	PR-менеджер	12.01.2021	15.01.2021	4	0
3	Анкетирование родителей и учащихся (см. приложение А)	Инженер	13.01.2021	20.01.2021	6	50
4	Поиск техник и методик для развития детей школьного возраста	PR-менеджер	18.01.2021	26.01.2021	7	0
5	Разработать концепцию и цель проекта	Все участники проекта	19.01.2021	01.02.2021	10	0
6	Изучение стейкхолдеров проекта	Финансист	25.01.2021	29.01.2021	5	0
7	Провести анализ внутренней среды, PEST- и SWOT-анализ	Все участники проекта	20.01.2021	29.01.2021	8	0
8	Выбор источника финансирования проекта	Финансист, проект-менеджер	25.01.2021	29.01.2021	5	0
9	Подбор столов-трансформеров	Финансист	01.02.2021	05.02.2021	5	0
10	Создание банка «игр на бумаге»	PR-менеджер и инженер	01.02.2021	10.02.2021	8	0
11	Создание виртуального макета стола-трансформера и его изготовление	Все участники проекта	08.02.2021	26.02.2021	15	600
12	Творческий отчёт	Все участники проекта	22.04.2021	23.04.2021	2	0
13	Закупка и транспортировка столов-трансформеров	Проект-менеджер, финансист	20.05.2021	27.05.2021	6	81200
14	Подготовка столов-трансформеров к установке	Технические работники МКОУ СОШ №9	21.06.2021	30.06.2021	8	0
15	Установка столов-трансформеров	Технические работники МКОУ СОШ №9	01.07.2021	15.07.2021	11	0
16	Закуп банка игр с учётом транспортировки	Проект-менеджер, финансист	15.07.2021	10.08.2021	19	11695
17	Распределение игр	Все участники проекта	10.08.2021	16.08.2021	5	0
18	Распространение информации запуска реализации проекта	PR-менеджер	25.08.2021	31.08.2021	6	0
19	Запуск проекта в реализацию	Все участники проекта	01.09.2021	01.09.2021	1	0

[Б – 16]
Концепции
и системы

30



На основании таблицы 3.1 можно сделать вывод о том, что для реализации проекта «Умные перемены» требуется 167 дней и финансирование в размере 93 595 (девятиста трёх тысяч пятисот девяноста пяти) рублей.

Основной целью планирования любых мероприятий является их точное, а не хаотичное выполнение. Чтобы проект продвигался успешно, был завершён и оплачен, нужно спланировать все детали.

Для того, чтобы более наглядно увидеть последовательность работ, построим диаграмму Ганта.

Диаграмма Ганта — это инструмент планирования, управления задачами, который придумал американский инженер Генри Гант (Henry Gantt). Выглядит это, как горизонтальные полосы, расположенные между двумя осями: списком задач по вертикали и датами по горизонтали.

На диаграмме видны не только сами задачи, но и их последовательность. Это позволяет ни о чём не забывать и делать всё своевременно.

Диаграмма Ганта проекта представлена в приложении на рисунке В.

3.2 Матрица исполнителей

В проекте мы определили роли каждому участнику:

ФИО	Роль в проекте
1. Клименкова Анастасия Сергеевна	Руководитель, проект-менеджер
2. Бабич Сергей Константинович	Финансист
3. Минюкевич Дмитрий Александрович	PR-менеджер
4. Цудзевич Кирилл Сергеевич	Инженер

Дмитрий отвечает за изучение нормативной базы и связь с родителями и партнёрами — он PR-менеджер, Кирилл разрабатывает чертежи зон и мебели — он инженер, Сергей берёт на себя финансовую часть проекта — он финансист. Общий контроль над исполнением проекта осуществляет руководитель Анастасия Сергеевна.

3.3. Затраты на реализацию проекта

В результате создания календарного плана получено полное проектное расписание, учитывающее длительность работ и ресурсную базу, необходимую для его выполнения, с помощью которого можно определить потребность в финансировании, что является важным теоретическим вопросом в менеджменте.

Его величина показывает минимальный объём внешнего финансирования проекта, необходимый для обеспечения его реализуемости.

Наиболее финансово-значимым из всех этапов, необходимых для реализации проекта, является закупка столов-трансформеров и их доставка.

Проанализировав рынок предложения требуемой мебели, мы выбрали предприятие ООО «Мастерская Феникс», специализирующееся на производстве необходимого товара. Преимуществом данной компании является низкая цена, в сравнении с аналогичными товарами у других фирм, высокое качество, а также гарантия.

Обязательной статьёй затрат в реализации проекта является покупка банка игр. А также необходимых дополнительных материалов.

Обобщая вышесказанное, мы произвели расчёт потребности в финансировании для реализации проекта по внедрению развивающих площадок на территорию МКОУ СОШ № 9, который представлен в таблице 3.3.





Таблица 3.3

Расчёт потребности в финансировании

Статья расходов	Стоимость (ед.), руб.	Кол-во единиц	Всего, руб.	Источники средств	
				Собственные	Привлечённые
Столы-трансформеры	9500	8	76000		Школа, родители
Доставка столов	5200	1	5200		Школа, родители
Игра «Кто я»	670	1	670		Школа, родители
Игра «Найди слово»	347	1	347		Школа, родители
Деревянная головоломка	778,44	1	779		Школа, родители
Игра «Крокодил»	280	1	280		Школа, родители
Игра «Безопасносная ходилка»	194	1	194		Школа, родители
Игра «Собери слово и числа»	306	1	306		Школа, родители
Викторина «Кругосветное путешествие»	405	1	405		Школа, родители
Игра «Шустрые пуговики»	302	1	302		Школа, родители
Игра «Безопасный город»	194	1	194		Школа, родители
Пазл «Карта мира»	333	1	333		Школа, родители
3D пазл «Собачка»	220	1	220		Школа, родители
Пазл «Простоквашино»	300	1	300		Школа, родители
3D пазл «Самолёт»	80	1	80		Школа, родители
Пазл «Наше тело»	725	1	725		Школа, родители
Магнитная игра-пазл «Анатомия нашего тела»	4990	1	4990		Школа, родители
Наклейки для столов	100	6	600		Школа, родители
Краска для классиков	5	120	600		Школа, родители
Бумага	130	1	130		Школа, родители
Папки	80	3	240		Школа, родители
Кубики (кости) для настоль- ных игр	25	4	100		Школа, родители
Изготовление макета стола- трансформера	200	3	600		Школа, родители
Итого:	93 595 рублей				

На основании произведённого расчёта потребности в финансировании можно сделать вывод о том, что для реализации проекта «Умные перемены» необходимы инвестиции в размере 93 595 руб.



4. Эффективность проекта

Эффективность проекта — категория, которая отображает соответствие затрат над результатами (целями и интересами).

Наш проект эффективен как с точки зрения затрат, используемых для его реализации, так и с точки зрения влияния его на детей.

4.1. Оценка инвестиционных и эксплуатационных затрат проекта

Посчитав основные средства, мы выяснили, какая сумма потребуется нам для создания нашего проекта. Но, в связи с изнашиванием и возможно порчей столов и игр, нужно просчитать расходы для поддержания состояния объектов.

Факторы вторичных затрат	Затраты, руб.
Поддержания состояния мебели	1354 руб/мес
Поддержание и обновления банка игр	149 руб/мес
Итого:	1503 руб/мес

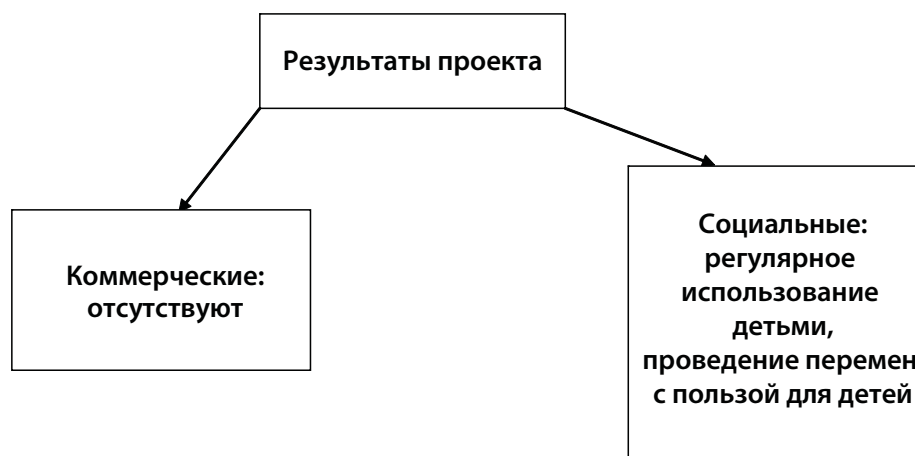
Поддержание состояния мебели мы просчитали следующим образом:

- срок изнашивания мебели из ДСП составляет 5 лет;
- стоимость столов и доставки составляет: 81 200 рублей;
- делим сумму на количество времени и получаем: 1354 руб/мес.

Поддержание банка игр:

- стоимость игр составляет: 10 728 рублей;
- срок обновления и изнашивания игр: 6 месяцев;
- делим сумму на количество времени и получаем: 149 руб/мес.

4.2. Прогнозирование результатов проекта: коммерческих, социальных



Социальные:

- отвлечённость детей от цифровой техники в учебное время;
- улучшение качества отдыха;
- увеличение процента посещаемости;
- сведения риска травматизма на переменах к минимуму;
- улучшение психологического климата в школе.

Коммерческие: повышение рейтинга школы.





4.3. Эффект и эффективность проекта

Эффективность нашего проекта заключается в том, что мы сведём риск травматизма на переменах к минимуму, сделаем отдых детей более качественным и познавательным, повысим интерес детей к изучаемым предметам. В связи с концепцией нашего проекта появляется возможность заинтересовать учащихся разных возрастов, т.к. банк игр разнообразен и обновляем.

Эффект:

- большой процент посещаемости;
- улучшенные взаимоотношения между учащимися нашей школы;
- развитая дисциплина;
- более качественный и познавательный отдых учащихся.

Заключение

Мы выяснили, что с появлением первых школ начали формулироваться специализированные правила техники безопасности, которые с годами совершенствовались. С развитием науки и техники менялись и интересы школьников. Так, в СССР дети любили играть в разные подвижные игры: «колечко», «испорченный телефон», «ручейки», «море волнуется, раз», фанты, «съедобное-несъедобное» и многие другие. Но это ещё не всё. Пионерам приходилось следить не только за своим поведением, но и за поведением первоклашек, потому что вся ответственность возлагалась на них. Первые месяцы пионеры все перемены проводили с первоклашками, везде водя их за ручку. Девочки приносили из дома бантики и заплетали малышам на переменах косички, а мальчики учили своих первоклашек играть в футбол.

В настоящее время наука по-прежнему не стоит на месте. Появились различные мобильные устройства и гаджеты, которые ученики могут принести с собой в школу. Так, с появлением мобильных телефонов, было замечено, что многие школьники вместо того, чтобы на перемене играть с друзьями в какие-нибудь игры, сидели в классе с мобильными телефонами. И это тоже стало проблемой! Дети не отдыхали.

Литература

1. Степанова О.А. Игровая школа мышления. — М., 2003.
2. Клубы по интересам; метод. материалы сост. Ловчакова Л.П. — Прохоровка, 2009. — 28 с.
3. Алексеев А.А. Игры на школьных переменах. — Оса: Росстани, 1992.
4. Берестов В.Д. «А в школе — перемена». Владимир, 2008.
5. Мазур И.И. Управление проектами: Учебное пособие / И.И. Мазур, В.Д. Шапиро, Н.Г. Ольдерогге. — М.: Омега-Л, 2004 — 664 с.
6. Томпсон А.А. Стратегический менеджмент: концепции и ситуации для анализа, 12-е издание; Пер. с англ. / А.А. Томпсон, А.Дж. Стрикленд III. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006 — 928 с.



Приложение А

Анкетирование родителей учащихся.

Мы провели опрос среди родителей с целью выяснения, в какие игры они играли в школе на переменах. Результаты анкетирования показали, что все родители в детстве любили играть в различные игры. На переменах в школе родители играли в такие игры, как «Резиночка», «Классики», «Ручеёк», «Крестики-нолики», «Морской бой», «Салки», «Колечко», «Прятки».

Анкетирование учащихся.

1. В какие игры ты любишь играть?	Компьютерные игры, игры в телефоне — 50% учащихся Настольные игры (лото, домино) — 14% учащихся Конструктор — 23% учащихся Шашки, шахматы — 9% учащихся Монополия — 11% учащихся Морской бой — 9% учащихся
2. Чувствуешь ли ты себя отдохнувшим после перемены?	Да — 46% Нет — 54%
3. Как ты думаешь, что нужно делать во время перемены, чтобы отдохнуть?	Рисовать — 12% Общаться с друзьями — 27% Играть в догонялки — 28% Готовиться к следующему уроку — 8% Играть в игры в телефоне — 25%

Из данной таблицы мы видим, что дети не знают и не умеют играть в игры из детства своих родителей. 54% детей чувствуют себя уставшими после перемены, что сказывается на качестве уроков. Поэтому следующим этапом нашего проекта стало создание банка «игр на бумаге».

В проекте будут задействованы не только дети, учителя, но и родители. Это поможет создать настольные игры своими руками и подготовить умный пол в коридоре.

В коридорах нашей школы мы планируем поставить столы. Мы решили, что они тоже должны приносить пользу. Распечатаем несколько игровых полей, которые наклеим на столы. Таким образом, стол превратится в игру-бродилку. Играя в такие игры, ребята будут запоминать таблицу умножения, вспоминать сказочных героев из любимых сказок.

Одной из задач нашего проекта была подготовка зоны для активного отдыха детей. Поэтому следующий этап проекта — создание «умных» полов. Родители вместе с детьми акриловыми красками нарисуют классики на полу в коридоре.

Ожидаемые результаты проекта:

1. Исключение травматизма на переменах.
2. Приобретение учащимися начальной школы знаний и навыков, необходимых для формирования здорового образа жизни.
3. Улучшение психологического климата в коллективах.
4. Уменьшение конфликтных ситуаций между детьми.
5. Уменьшение количества уроков, пропущенных по болезни.





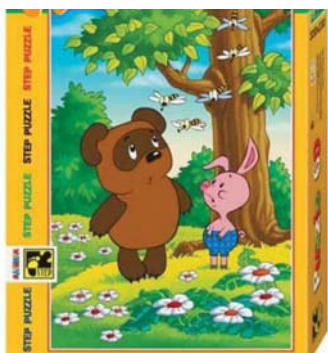
Банк игр

Начальная школа
Среднее звено

«Безопасный город»

Настольная игра-ходилка. Игра поможет сформировать у детей навыки безопасного поведения в городе и на дороге. Вместе с отважными щенками ребятам предстоит:

- взаимодействовать с другими участниками дорожного движения;
- переходить дорогу по светофору, подземным и надземным переходам, дорожным знакам;
- ориентироваться в различных ситуациях.

**Пазл «Карта мира»****Пазл «Винни-Пух»****Игра «Крокодил»**

Принцип игры — объяснять самые разные слова жестами. В случайном порядке с помощью кубика необходимо определить слово, которое нужно изобразить для других участников за время. Игра отлично тренирует мимику, язык жестов и искусство изображения предметов.



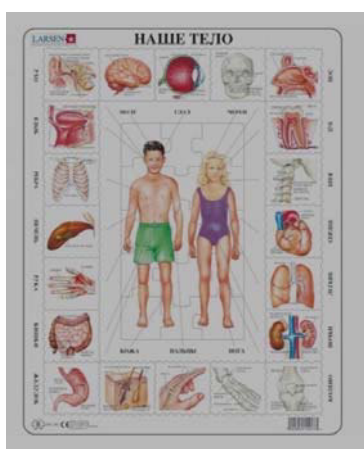


Викторина «Кругосветное путешествие»

В игре 600 вопросов на 18 тем. Дети узнают много интересных фактов о географии, растительном и животном мирах, обычаях и традициях разных стран, а также о культуре и искусстве, спорте, одежде, сказках и мультфильмах различных народов.



Пазл «Наше тело»



2D пазл «Собачка»

2D пазлы являются популярной и любимой развивающей игрушкой для детей разных возрастов. С их помощью можно снять стресс и усталость.



Настольная игра «Найди слово» заключается в формировании слов по принципу кроссворда. Слова составляют на поле, используя алфавитные фишки, имеющие различную ценность по количеству баллов, указанных в нижних уголках. Каждый игрок стремится набрать наибольшее количество баллов, создавая комбинации и расположения слов, в которых он использует фишки с наибольшей ценностью и накрывает премиальные клетки на игровом поле. В игре могут принимать участие от 2-х до 4-х человек.





Игра «Собери слова и числа»

Набор для составления слов из букв и числовых упражнений. Состав: 5 карточек с 25 словами и 145 фишками-буквами, 3 карточки с заданиями и 28 фишками-цифрами.



Игра «Шустрые пуговицы»

Игра прекрасно подходит для развития мелкой моторики.

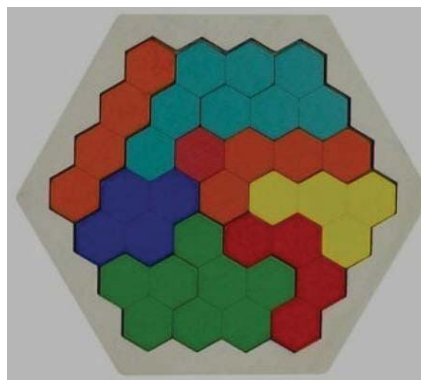


Игра «Кто Я?»

Игрок с обручем на голове должен отгадать, кто он или что он, задавая вопросы другим игрокам за время песочных часов. Отгадав тот, кто набрал больше фишек.



Деревянная головоломка «Соты»





Приложение С

Таблица А. Количественная оценка взаимовлияния факторов SWOT

Факторы		Возможности (Opportunities)			Угрозы (Threats)			Итого
		поддержка школьных проектов в лице ад- министра- ции АМР	стабиль- ность рас- ходов в г. Аша	возрастает обе- спокоенность родителей за умственное развитие школь- ников в связи с пандемией COVID-19	ужесточе- ние СанПиН 2.4.2.2821-10 к условиям и организа- ции обучения в общеобразова- тельных учреждениях	появление и даль- нейшее развития цифровых технологий	ослабле- ние рос- сийской валюты	
Сильные стороны (Strengths)	наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площад- ками на территории МКОУ СОШ №9	5	5	5	5	5	4	29
	низкая стоимость	5	5	4	4	5	3	26
Слабые стороны (Weaknesses)	разнообразие банка игр	5	5	5	3	5	5	28
	возникновение сложности сохранно- сти банка игр	3	3	5	5	4	3	23
	дополнительная сложность в уборке	2	2	4	5	3	2	18
	использование игр не по назначению	3	5	4	4	5	4	25
Итого		23	25	27	26	27	21	—





[5 - 16]
Концепции
и системы

40

Рисунок В — Проблемное поле

Факторы		Возможности (Opportunities)			Угрозы (Threats)	
		под- держка школьных проектов в лице ад- министра- ции АМР	стабиль- ность расходов в г. Аша	возрастает обе- спокоенность родителей за умственное развитие школь- ников в связи с пандемией COVID-19	ужесточе- ние СанПиН 2.4.2.2821-10 к условиям и орга- низации обучения в общеобразовава- тельных учрежде- ниях	появление и дальнейшее развития циф- ровых техноло- гий
Сильные стороны (Strengths)	наличие внеклассных помещений для оснащения развивающими площадками на территории МКОУ СОШ № 9	Возможность осуществления нашего проекта согласно требованиям пожарной безопасности			Разработка банка игр по интересам, для различных возрастов	Покупка игр у отече- ственных производи- телей
	низкая стоимость	Из-за низкой стоимости, Администрация АМР будет более расположена к финансированию нашего проекта				
	Слабые стороны (Weaknesses)	разнообразие банка игр	Повышения интереса со стороны учащихся			
возникновение сложности составления банка игр		Проведения анкетирования с целью выяснения интересов детей и на основе выбор игр				
дополнительная сложность в уборке		Увеличение заработной платы сотрудников, в следствии увеличения числа потенциальных школьников				
использование игр не по назначе- нию		Составления графика дежурства,использования школьных камер для слежения за сохранностью, в след- ствии чего риск порчи игр уменьшается				



Рисунок С — Диаграмма Ганта проекта

