



Креативні шкільні перерви або #відірвись від смартфона

Автор: творчий колектив учнів 9-А класу

ХЗОШ № 51

Харків, 2021

Актуальність проєкту

В кожній сучасній школі знайдуться учні, які усі перерви поспіль проводять час в своїх смартфонах. На допомогу приходить проєкт «#Відірвись від смартфона».

Цілі проєкту

- зробити шкільні перерви цікавими, насиченими різними неймовірними заходами, завдяки яким кіберзалежні такі відірвуться від своїх гаджетів (є ймовірність використання смартфонів, але для цілей проєкту, наприклад зісканувати QR-код);

- в першу чергу залучити до заходів дітей, бешкетують на перевах або, навпаки, замкнуті або проводять перерви в телефонах;

- дати можливість учням побути в ролі вчителів (учні 9-А класу – куратори та організатори заходів на перервах).

Учасники проєкту

До участі в заході запрошуюються учні 9-А класу (за бажанням і учні 9-Б класу) як куратори та учні 5-8 класів, яких потрібно залучити до заходів.

Цільова аудиторія проєкту

Гіперактивні діти (занадто активні)

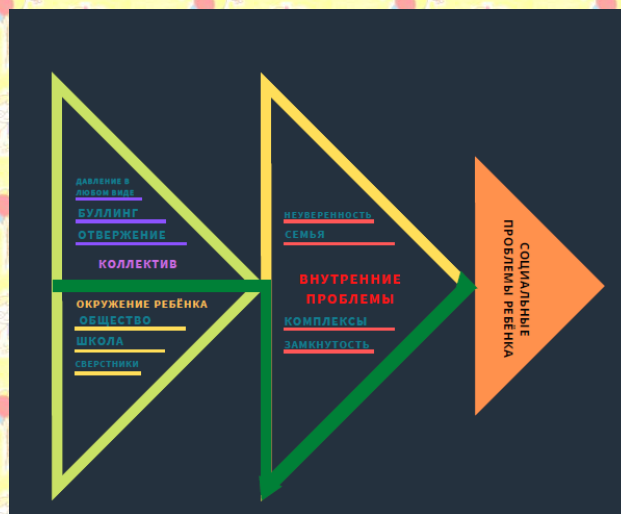
Соціально активні діти

Соціально неактивні (замкнені) діти

SWOT – аналіз

Креативні учні, які готові організувати цікаві заходи	Можливість негативізму зі сторони деяких учнів
Безмежний простір Інтернету, в якому можна знайти багато цікавих ідей	Недостатня матеріальна база
	Вплив Форс-мажорних обставин

Діаграма Ішикави



PESTE- аналіз

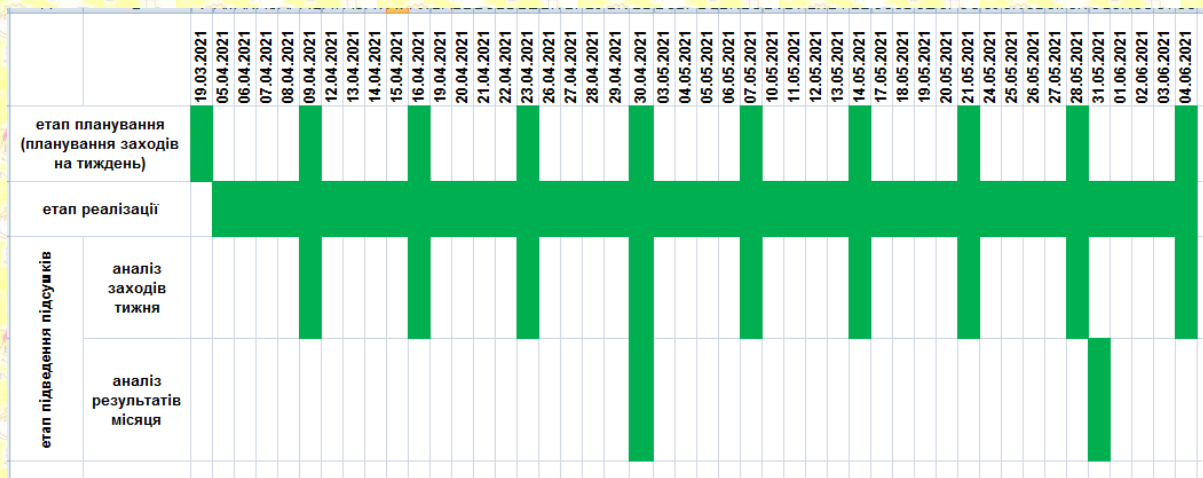
Чинники	P	Ec	S	T	En		
Організація дозвілля учнів на перервах			■	■		P – політико-правові чинники;	Мінус - негативний вплив
Забезпечення порядку під час перерв	■		■			Ec – економічні чинники;	Плюс - позитивний вплив
Залучення учнів до участі в науково-пошуковій, дослідницькій діяльності			■	■	■	S – соціальні чинники;	плюс - мінус подвійний вплив
Забезпечення збалансованого розвитку			■	■	■	T – технологічні чинники;	
Створення сприятливих умов для особистісного становлення дітей		■	■	■	■	En – екологічні чинники.	

Завдання проєкту

Захід допоможе всім учасниками отримати новий досвід та позитивні емоції.

Етапи діяльності за проектом

Діаграма Ганта



1. Підготовчий етап

№ з/п	Заходи щодо реалізації проєкту	Термін	Відповідальні
1.	Створення ініціативної творчої групи	Січень 2020	Актив ДЮГО «НОВЕ ПОКОЛІННЯ»
2.	Планування заходів щодо реалізації проєкту (створення карток з завданнями, підготовка матеріалів для майстер-класів)	До 03.04.2021	Ініціативна творча група
3.	Представлення проєкту на районному етапі міського конкурсу «Марафон унікальних справ»	04.04.2020	Даценко Т.О. Степаненко Катерина, 9-А клас

2. Етап впровадження – реалізація заходу

№ з/п	Заходи щодо реалізації проєкту	Термін	Відповідальні
1.	Розміщення інформації про захід – оголошення на дошці	На великих перевах починаючи з	Даценко Т.О., Степаненко

05.04.2021

Катерина

2. Розподіл кураторів по класам для проведення заходів на перервах

На великих
первах
починаючи з
05.04.2021

Степаненко
Катерина

3. Аналіз проведених заходів, відбір найбільш активних учнів

11.15-11.25
кожного дня
починаючи з
05.04.2021

Творча
ініціативна група

3. Етап підведення підсумків

№ з/п	Заходи щодо реалізації проєкту	Термін	Відповідальні
-------	--------------------------------	--------	---------------

1.	Розміщення інформації про проєкт на офіційному сайті школи в розділі «Учнівське самоврядування» в підрозділі «Проєкти»	04.04.2021	Даценко Т.О.
----	--	------------	--------------

2.	Аналіз результатів тижневих заходів, планування заходів на наступний тиждень	Кожної п'ятниці починаючи з 09.04.2021	Даценко Т.О. Творча група проєкту
----	--	--	--------------------------------------

3.	Аналіз ефективності впровадження та доцільності поширення проєкту	Травень 2021	Даценко Т.О. Творча група проєкту
----	---	--------------	--------------------------------------

Бюджет

Фінансування проєкту здійснюється за рахунок коштів благодійних внесків фізичних та юридичних осіб, зацікавлених організацій.

Витрати для проєкту:

- Витрати на канцтовари, матеріали для майстер-класів, нагороди для найактивніших, дипломи (200 грн)

Очікувані результати

- соціалізація неактивних учнів, залучення до корисного відпочинку занадто активних дітей, підвищення пізнавальної та творчої активності учнів, здобуття нових знань, позитивні емоції, проведення часу з користю.

Якісними показниками проєкту мають стати: кількість дипломів та заохочувальних призів, вручених переможцям.

Перспектива розвитку проєкту:

За успішної реалізації проєкту в школі проєкт може реалізуватися в інших школах Шевченківського району, а в перспективі й в інших школах міста.

МИ – ДЮГО «НОВЕ ПОКОЛІННЯ» ХЗОШ № 51

Наша сторінка на шкільному сайті - http://school51.edu.kh.ua/uchnivsjke_samovryaduvannya/

Графічні ресурси для проєкту запозичені з Інтернету.



Додатки

до

проєкту

**«#Відірвись від
смаєтфону»**

План на місяць (може змінюватися та доповнюватися)

	I тиждень	II тиждень	III тиждень	IV тиждень
Понеділок - день квестів	Я - Україна	Я і наука	Як щодо Великобританії?	Європа і я
Вівторок – інтелект- день (вікторини)	Інформатика чи математика	Біологія чи географія	Фізика чи хімія	Трішечки історії
Середа – майстер- класи	Оригамі	Малювання	Створення поробок (пластилін)	Створення поробок (ляльки- обереги)
Четвер – танці	«Повтори рухи»	«Композиція»	«З тік-ток»	В стилі «Танцювальний батл»
П'ятниця – гра	«Подарунки»	«Хто я?»	«Імпровізація»	«Маски»

Приклад квесту «Я – Україна»

<https://forms.gle/DXBUFAsp9aHCioLe7>

Квест "Я - Україна"

Виконайте завдання якомога швидше!

Вкажіть прізвище та ім'я *

Краткий ответ

Клас *

Краткий ответ

1. Яке слово загубили в тексті: Українська народна ... - унікальне явище духовно матеріальної культури нашого народу. І шанують її не лише на Україні, а й за кордоном. Українські емігранти одягають вишиванки, навіть створюють різноманітні музеї народної (Відповіді писати з маленької букви без зайвих пробілів) *

Краткий ответ

2. Є орнаменти геометричні, рослинні, зооморфні, предметні, що відображають елементи символіки стародавніх вірувань. Різноманітні кружальця, трикутники, ромби, кривульки, лінії, хрести символічно відображали уявлення наших предків про світобудову, тож їхнє значення відповідне: *

3 бали

	символ сонця, неба, землі, повітря, вогню й води;	нитка життя, вічність сонячного руху;	небесні світила
крапочки	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
кривулька	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
зірка	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Дівочі коси здавна вважалися символом зовнішньої і внутрішньої краси, показником охайності, турботи про власне здоров'я. Відновіть речення: *

4 бали

	взяти шлюб	це свідчення єдності трьох стихій природи: повітря, води і землі.	оберіг	використовували дівчата для полоскання волосся, щоб причарувати хлопців	зачіска, коли заплітали багато дрібненьких кіс
Косу заплітають із трьох частин -	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Любисток -	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Вираз «розплести косу» -	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Вінок -	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Дрібушечки" -	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. «Знавці козацької термінології» (встановіть відповідність) *

4 бали

	список, до якого зносилися козаки.	головний воєначальник, що обирався на рік.	приміщення, де жили козаки.	збір усіх січовиків для з'ясування важливих питань.	старший, головний у козаків.
Курінь	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Козацька рада	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Реєстр	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Гетьман	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Кошовий	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Які прислів'я про дівочу косу ви знаєте (напишіть якомога більше) * 0 балов

Мой ответ _____

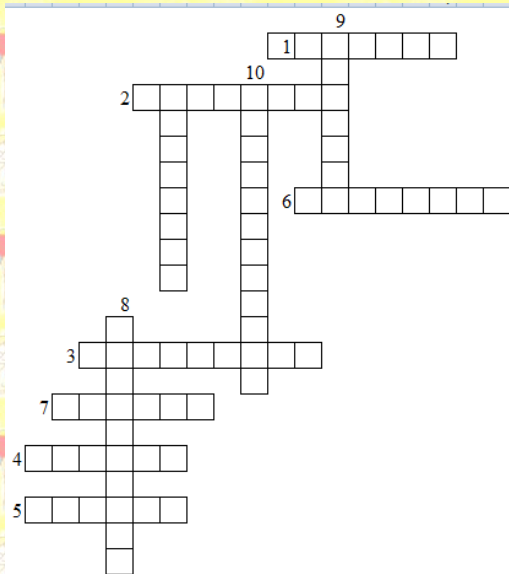
Отправить

Приклад вікторини з інформатики

Завдання 1. Розгадайте ребуси.



Завдання 2. Розгадуйте кросворд.



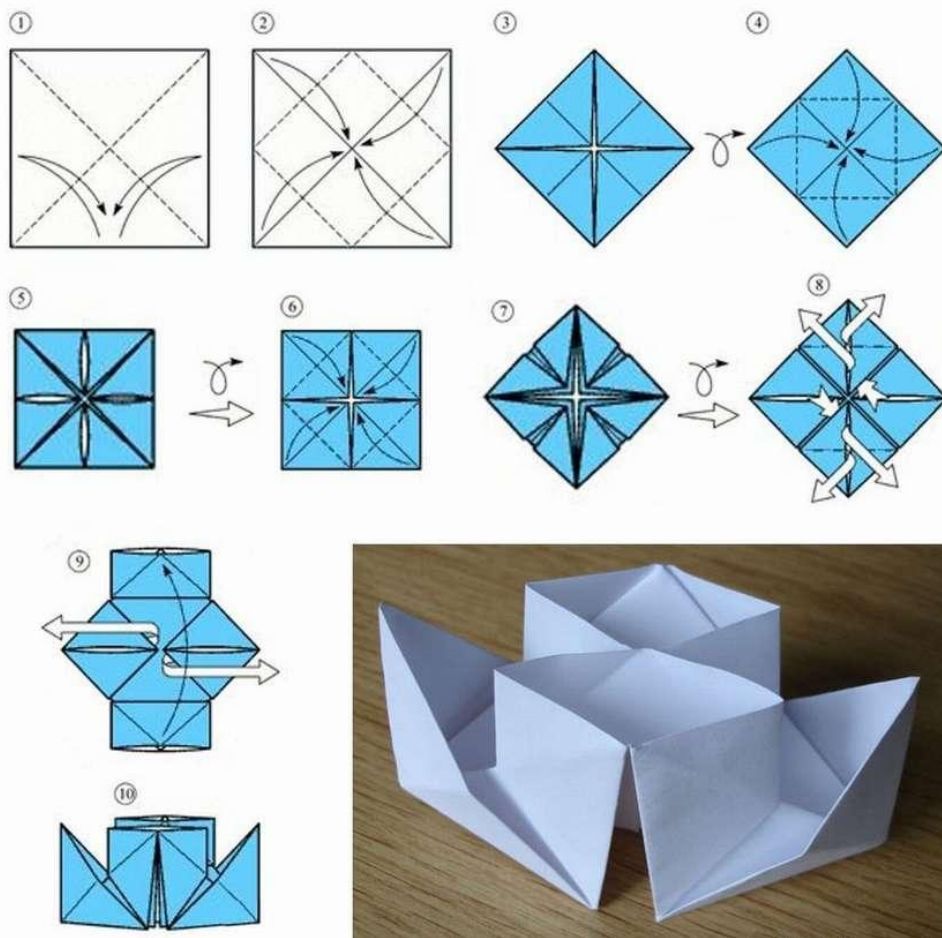
- 1 Сценарій в середовищі Scratch
- 2 Скінченна послідовність команд (вказівок), що визначає, які дії в якому порядку потрібно виконати, щоб досягти поставленої мети.
- 3 Вид алгоритму, в якому використовуються повторення деяких дій
- 4 Персонаж в середовищі Scratch
- 5 Середовище реалізації алгоритмів
- 6 Виконавець в програмі "Сходінки"
- 7 Кінцевий результат роботи в середовищі
- 8 жива істота (людина або тварина) або автоматичний пристрій (робот, електронна обчислювальна машина тощо), спроможна діяти відповідно з алгоритмом.
- 9 Повідомлення, що спонукає до виконання певної дії
- 10 Вид алгоритму, у якому є умова для виконання певних дій

Завдання 3. Знайдіть терміни, пов'язані з інформатикою в філворді.

б ж ш е и в к п г п к е н
 щ д л т и м ч в к р а п р
 ц и к л і ч н и й о с у а
 п р о г р а м а л є д е к
 в у м і і р о а л к а п г
 а п а у с п р а й т п н г
 в а н п л ф і і а а п н о
 л с д в о п р о п у к р щ
 д к а в п в р і в п р г з
 ж р о з г а л у ж е н н я
 з и в а п і і г н е ц у т
 к п в и к о н а в е ц ь в
 і т б я с в і д а р о р а
 о к г л ж л й о в е д а о
 д в л п а щ н н п ж в р к
 с а л г о р и т м о р п в
 и а н р о щ й л а л д ж а

Майстер-клас з оригамі

- Для хлопчиків – кораблики



- Для дівчаток - метелики

