

**Заявка на участие в краевом конкурсе для представителей профессионального сообщества «Лучшая проектная идея – 2019»**

Полное наименование организации	Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» (МОУ ДО ДДТ – сокр.)
Контактные данные руководителя организации (фамилия, имя, отчество, должность, телефон)	Болотова Яна Николаевна, директор, телефон: 8-914-187-82-17
Контактные данные руководителя проектной идеи (фамилия, имя, отчество, должность, телефон)	Захарочкина Татьяна Олеговна, педагог дополнительного образования, телефон: 8-924-225-53-50
Уровень реализации проектной идеи	муниципальный
Наименование проектной идеи	Игровой практикум для школьников «Игромания»
Содержание проектной идеи	<p><b>География:</b> город Комсомольск-на-Амуре, МОУ СОШ №3, №5, №7, №33, №51, МОУ ДО Дом детского творчества  <b>Сроки:</b> 15.09.2019 – 15.01.2020</p> <p><b>Краткое описание:</b> в проекте педагог/тьютор сформирует навыки досуговой и игровой деятельности у подростков образовательных учреждений города, а также научит их распространять свой опыт среди сверстников.  Обучение будет проходить на нескольких уровнях. Изначально при помощи обучающих семинаров-практикумов педагог обучит 15 школьников, которые в свою очередь набирают команды из других учеников от 3 до 5 человек, и передают свой опыт уже им. Те, в свою очередь, тоже набирают команды, и также тиражируют полученный опыт. Тем самым будет сформирован положительный образ наставника, который создаст актив школьников, имеющих навыки самоорганизации досуговой и игровой деятельности, а также поможет им пройти раннюю профориентационную деятельность в направлении аниматоров и организаторов отдыха.</p> <p><b>Актуальность:</b> подростки нашего города в большинстве своем не владеют навыками самоорганизации досуговой и игровой деятельности, заменяя "живое" общение различными формами виртуальной активности (компьютеры, гаджеты). Большинство компьютерных игр на сегодня имеют псевдоинтеллектуальное назначение, задействуя самый минимум умственных способностей, не требуя тщательного анализа, проработки и общего видения ситуации. Основные минусы такого досуга - это ухудшение здоровья, приобретение синдрома "компьютерного зрения", аффективные расстройства, аддикция, социальная дезадаптация, агрессия, депрессия, что не способствует развитию гармоничной личности. В связи с чем, очевидно, что назрела необходимость возрождения игровой культуры в детских сообществах.</p> <p><b>Целевая группа:</b> школьники 12-15 лет</p> <p><b>Цель:</b> сформировать основные компетенции, необходимые для самостоятельной организации досуговой и игровой деятельности у детей 12-15 лет города Комсомольска-на-Амуре под руководством педагога, ведущего активную инновационную деятельность.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание пакета диагностических методик для оценки уровня осведомленности и практических навыков в игровой деятельности у детей.</li> <li>2. Организация и проведение обучающих тренингов с привлечением экспертов и родителей по следующим направлениям: игротехники, квесты, традиционные игры.</li> <li>3. Дессиминация опыта, разработка и реализация собственных игровых проектов школьниками.</li> <li>4. Подведение итогов проекта: получение обратной связи, анализ и перспективы развития проекта.</li> </ol>
Эффект от реализации проектной идеи	<p>Подростки, принявшие участие в проекте, расширят свое представление о видах и способах досуговой и игровой деятельности, научатся придумывать, конструировать и внедрять на практике свои собственные игры, приобщать к ним сверстников и транслировать свой опыт им. Школьники приобретут позитивный опыт общения, обучения и взаимодействия со сверстниками в ключе создания, обучения и распространения игровых практик в детской среде.</p> <p>Охват школьников принявших участие в проекте планируется в количестве 100 человек, умеющих тиражировать свой игровой опыт – 40 человек.</p>

Описание действий, необходимых для реализации проектной идеи	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Создание и подбор методик.</li><li>2. Начальная диагностика среди школьников.</li><li>3. Обработка и анализ результатов.</li><li>4. Семинар «Роль Игры в развитии детского сообщества».</li><li>5. Серия тренингов «Разнообразие игровых техник» (Темы тренингов: игротехники, квесты, традиционные игры).</li><li>6. Тренинг «Научился сам, научи другого».</li><li>7. Разработка собственных игровых проектов школьниками.</li><li>8. Реализация собственных игровых проектов школьниками.</li><li>9. Тиражирование игрового опыта среди сверстников.</li><li>10. Итоговая диагностика среди подростков.</li><li>11. Круглый стол «Мой опыт в создании и реализации игр».</li><li>12. Создание актива школьников для распространения игрового опыта.</li></ol>
--	---

Подпись /  / ФИО / Засарожкина Т.О

Дата 08.07.192