

## **Снижение учебных, эмоциональных, информационных перегрузок путем организации деятельности учащихся на переменах**

### **ВВЕДЕНИЕ**

Здоровье – ни с чем не сравнимая ценность. Каждому человеку присуще желание быть сильным и здоровым. Учёные считают, что если принять условно уровень здоровья за 100%, то на 20% он зависит от наследственных факторов, 20% - от действия окружающей среды, 10% - от деятельности системы здравоохранения, а остальные 50% - зависят от самого человека, от того образа жизни, который он ведёт. Нормой каждого должен стать ЗОЖ и санитарная культура. ЗОЖ принципиально не совместим с вредными привычками. Здоровье подрастающего поколения и разработка эффективных мер, направленных на его укрепление, в настоящее время – важнейшая социальная задача. Именно в раннем детстве, дошкольном и школьном возрасте формируется здоровье взрослого населения.

Изучение состояния здоровья различных контингентов детей не выявило положительной динамики за последние пять лет. Напротив, прослеживается увеличение численности детей с хроническими заболеваниями и функциональными отклонениями, рост желудочно-кишечной, аллергической, эндокринной и нервно-психической патологии, заболевания крови, нарушений зрения.

Экран заболеваемости среди учащихся средней школы № 72, по данным самооценки, показывает, что требуется приложить немало усилий к тому, чтобы стабилизировать ситуацию в связи с ростом заболеваний, прежде всего, органов зрения, ЖКТ и эндокринной системы. Несмотря на то что принятые меры по организации функционирования вертикали ККН (классов кадетской направленности) дали существенные результаты (увеличилось число ребят, занимающихся в составе основной группы), число детей с I группой здоровья сократилось до нуля.

Данные обстоятельства определили необходимость создания инновационной программы **«Снижение учебных, эмоциональных, информационных перегрузок путем организации деятельности учащихся на переменах».**

Это направление инновационной деятельности очень актуально, так как снижение перегрузок учащихся – это важнейшая задача, стоящая перед здоровьесберегающим образованием. На наш взгляд, это решаемая задача, и ее решение состоит в грамотном переключении внимания обучающихся, в физической активности, эмоциональной разгрузке и заряде положительной энергией – все это возможно осуществить на переменах.

**Цель:** содействовать снижению учебных, эмоциональных, информационных перегрузок обучающихся путем организованной деятельности на переменах

**Задачи:**

- повысить информированность учащихся о гигиене умственного труда;
- расширить представления учащихся о видах отдыха;
- привить учащимся навыки разгрузочной гимнастики;
- создать методические разработки для использования в здоровьесберегающей деятельности различных образовательных организаций.

Разработанная программа развития учитывает:

- требования Федерального государственного образовательного стандарта;
- ослабление роли семейного воспитания;
- негативное изменение отношения родителей к школе;

- необходимость существенной коррекции содержания, методов, форм, организации воспитательно-образовательного процесса, связанных с формированием здорового образа жизни и безопасного поведения;

- необходимость профессионального роста педагогических кадров.

*Актуальность* программы означает нацеленность на решение ключевых учебно-воспитательных проблем школы, решение которых будет способствовать развитию данного образовательного учреждения и повышению качества его учебно-воспитательной деятельности.

*Прогностичность* программы выражается в осуществлении прогнозирования изменений внешней среды, социального заказа, внутреннего потенциала школьного сообщества, последствий планируемых нововведений, нацеленности на максимально возможные результаты при рациональном использовании имеющихся ресурсов и выборе наиболее рационального и экономичного из имеющихся вариантов.

*Реалистичность и реализуемость* программы связана с нацеленностью на реализацию программы, выработку стратегии обновления школы через максимально возможную точность и рациональность целей, задач, ориентиров.

*Привлекательность* программы обусловлена вовлеченностью в ее разработку всех членов школьного сообщества, ясностью намерений руководства и последствий реализации для всех субъектов образовательного процесса.

*Интегрирующая, консолидирующая направленность* программы определяется созданием единого упорядоченного образовательного процесса на основе единой идеи – воспитание культуры здоровьесбережения.

## Веселые переменки

### Цель проведения веселых переменок:

1. Привитие навыка организованного отдыха для разрядки напряжения у младших школьников.

### Задачи:

1. Развить коммуникативные и спортивные способности детей.
2. Организовать деятельность ребят во избежание беготни и травмирования во время перемены.
3. Показать разнообразие видов деятельности, которые позволяют отдохнуть во время перемены и настроиться на дальнейшую учебу.

### Инвентарь для проведения «Весёлых переменок»

№	Наименование	Количество
1	Шапочки (жёлтые)	4 шт.
2	Игра «Боулинг» (5-6 кегель, по 1 мячу)	3 набора
3	Игра «Кольцеброс» (по 4 столбика, по 4 колечка)	3 набора 3 набора
4	Игра «Рыбалка» (по 1 удочке, по 4 рыбки)	3 больших
5	Мячи (жёлтые, массажные)	3 маленьких
6	Кубики	12 шт.
7	Ведёрки	4 шт.
8	Шарики (пластмассовые)	60 шт.
9	Обручи	6 шт.
10	Конусы ограничители	3 шт.
11	Кольца для кольцеброса	8 шт.

**План «Весёлые переменки» (планирование на полгода)**

<b>Дата проведения</b>		<b>Название игр</b>	<b>Ход игры</b>	<b>Оборудование</b>
<b>Февраль</b>	<b>2 недели</b> <b>18.02.</b> <b>Четверг</b>	1. «У медведя во бору...»  2. «Платочек»  3. «Третий лишний»	1. Водящий – медведь находится на одной части рекреации, а играющие – в противоположной части. Играющие медленно и со словами доходят до медведя, по сигналу дети бегут обратно, а медведь догоняет.  2. Играющие стоят по кругу, а водящий стоит с платочком внутри круга. Водящий с песенкой скачет по кругу и машет платочком. Водящий останавливается между двумя играющими, и они бегут в противоположные стороны по кругу. Кто первый добежит до платочка и схватит его, тот и выиграл.  3. Играющие становятся парами по кругу. В парах друг за другом. Водящий оббегает круг и встаёт впереди пары. Третий с конца становится водящим.	платочек
	<b>3 недели</b> <b>25.02.</b> <b>Четверг</b>	1. «Горячая картошка»	1. Дети стоят в кругу и передают мячик по кругу. По сигналу останавливаются, у кого остаётся мячик тот выходит в круг и показывает спортивное движение, а	маленький мяч;

	<b>рг</b>	<p>2. «Ручеёк с мячом»</p> <p>3. «Съедобное-не съедобное»</p>	<p>остальные повторяют.</p> <p>2. Дети стоят друг за другом в колонну и передают мяч друг другу, выполняя определённые команды водящего.</p> <p>3. Дети становятся в полу круг, водящий кидает мяч, и если он называет съедобный продукт, то играющие ловят мяч, а если не съедобный, то не ловят мяч.</p>	<p>мяч;</p> <p>мяч;</p>
<p><b>1</b></p> <p><b>недел</b></p> <p><b>я</b></p> <p><b>03.03.</b></p> <p><b>Четве</b></p> <p><b>рг</b></p>		<p>1. «Весёлая эстафета»</p> <p>2. «Воздушный мяч»</p> <p>3. «Ручейки с мячом»</p>	<p>1. Команды по 5 человек. Нужно надеть шапочку и шарфик, добежать до ограничителя и прибежать обратно. Следующий игрок надевает шапочку и шарфик и бежит. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.</p> <p>2. Две команды по 5-6 человек стоят друг напротив друга и перекидывают мяч друг другу, выполняя задание водящего (например: подбросить мяч и хлопнуть в ладоши, поймать мяч одной рукой, поймать мяч стоя на одной ноге и др.)</p> <p>3. Команды по 5-6 человек. У каждой команды по мячу. Дети выполняют задания водящего, чья команда быстрее выполнит та и победила (например: передать мяч</p>	<p>2 шапочки,</p> <p>2 шарфа;</p> <p>мяч;</p> <p>2 мяча;</p>

<b>Ма рт</b>			над головой туда и обратно, передать мяч под ногами и др.)	
	<b>2 недел я 10.03. Четве рг</b>	<p>1. «Перекаати поле»</p> <p>2. «Пустое место»</p> <p>3. «Вода. Воздух. Огонь. Земля»</p>	<p>1. Дети становятся в круг. Руки за спиной. По команде водящего дети начинают передавать мячик друг другу за спиной (можно добавить выполнение заданий: передавать, поворачиваясь, приседая и др.), когда водящий останавливает игру, ток у кого остаётся мяч выходит в середину и показывает определённое движение, а все повторяют. Игра продолжается.</p> <p>2. Играющие становятся в круг. Водящий бежит по кругу за спинами детей и дотрагивается до любого игрока. Ребёнок, до которого дотронулся водящий, бежит в противоположную от него сторону. Кто быстрее займёт пустое место, тот и выиграл.</p> <p>3. Дети становятся полукругом. Водящий говорит вода, воздух, огонь или земля, а играющие должны сделать определённое движение (например, если водящий говорит слово вода, то все должны изображать руками волны, если говорит воздух, то должны подпрыгнуть, если огонь –</p>	маленький мяч;

			покрутиться вокруг себя, а если земля, то присесть)	
<b>3 недел я 17.03. Четве рг</b>	1. «Весёлая эстафета»	1. Две команды по 5-6 человек. У каждой команды по ведёрку, а в ведёрках по 4 шарика. Нужно добежать с ведёрком до ограничителя выложить шарики из ведёрка, прибежать обратно. Следующему игроку нужно с ведёрком добежать до ограничителя собрать шарики и прибежать обратно, передать ведёрко следующему игроку. Выигрывает та команда, которая быстрее выполнит задания.	2 ведёрка, 8 пластм. шариков;	
	2. «Ручейки с мячом»	2. Команды по 5-6 человек. У каждой команды по мячу. Дети выполняют задания водящего, чья команда быстрее выполнит та и победила. (например: передать мяч над головой туда и обратно, передать мяч под ногами и др.)	2 мяча;	
	3. «Оловянные солдатики»	3. Играющие становятся в полу круг. Выходят бва игрока становятся на одну ногу, кури прижаты к ногам. И начинают плечами подталкивать друг друга. Как только один из игроков встаёт на две ноги, играющие меняются. Победители из каждой пары		



			соревнуются друг с другом. Выигрывает тот, кто дольше продержится на одной ноге.	
<b>Апрель</b>	<b>2</b> <b>недел</b> <b>я</b> <b>14.03.</b> <b>Четве</b> <b>рг</b>	1. «Рыбалка»  2. «Мини - боулинг»  3. «Кольцеброс»	1. Участвуют три игрока. У каждого по удочке с магнитиком и ведёрку. В обруче-реке находятся рыбки, удочкой нужно поймать рыбок. Кто быстрее или больше поймает, тот и выиграл. 2. Игроющему нужно сбить мячом все кегли, у каждого игрока по 2 попытки. 3. Участвуют 4 человека. Игрокам нужно набросить кольцо на столбик. У каждого игрока по 3 попытки	3 удочки, рыбки, 3 ведёрка;  кегли, пластм. шар;  кольца;
	<b>3</b> <b>недел</b> <b>я</b> <b>20.04.</b> <b>Среда</b> <b>21.04.</b> <b>Четве</b> <b>рг</b>	1. «Весёлая эстафета»  2. «Снайпера»  3. «Мини-боулинг»	1. Три команды по 4 человека. Перед каждой командой лежит обруч, а в нём по 4 кубика. Один игрок берёт один кубик, добегает с ним до ограничителя, кладёт его и бежит обратно, следующий игрок команды, берёт другой кубик из обруча и относит к ограничителю. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием. 2. Две команды по 5 человек. У каждого по шарик. Игроку нужно попасть шариком в ведёрко. Побеждает та команда, которая	12 кубиков, 3 обруча;  2 ведёрка, 10 пластм. шариков; кегли, пластм. шар;

			<p>попадёт больше раз.</p> <p>3. Играющему нужно сбить мячом все кегли, у каждого игрока по 2 попытки.</p>	
<b>Ма й</b>	<p><b>1</b> <b>недел я</b> <b>04.05.</b> <b>Среда</b> <b>05.05.</b> <b>Четве рг</b></p>	<p>1. «Снайпера»</p> <p>2. «Весёлая эстафета»</p> <p>3. «Ручейки с мячом»</p>	<p>1. Две команды по 5 человек. У каждого по шарик. Игроку нужно попасть шариком в ведёрко. Побеждает та команда, которая попадёт больше раз.</p> <p>2. Две команды по 5 человек. Перед каждой командой лежат по 5 кубиков в ряд. Игроку нужно взять кубик оббежать с ним ограничитель и прибежать обратно, Следующему игроку нужно сделать тоже самое. Выигрывает та команда, которая первой соберёт все кубики.</p> <p>3. Команды по 5-6 человек. У каждой команды по мячу. Дети выполняют задания водящего, чья команда быстрее выполнить та и победила. (например: передать мяч над головой туда и обратно, передать мяч под ногами и др.)</p>	<p>2 ведёрка, 10 пластм. шариков;</p> <p>2 ограничителя, 10 кубиков;</p> <p>2 мяча;</p>
	<p><b>2</b> <b>недел я</b> <b>11.05.</b> <b>Среда</b> <b>12.05.</b></p>	<p>1. «Рыбалка»</p> <p>2. «Кольцеброс»</p>	<p>1. Участвуют три игрока. У каждого по удочке с магнитиком и ведёрку. В обруче-реке находятся рыбки, удочкой нужно поймать рыбок. Кто быстрее или больше поймает, тот и выиграл.</p>	<p>3 удочки, 3 рыбки, 3 ведёрка;</p> <p>кольца;</p>

<b>Четверг</b>	3. «Мини-боулинг»	2. Участвуют 4 человека. Игрокам нужно набросить кольцо на столбик. У каждого игрока по 3 попытки 3. Играющему нужно сбить мячом все кегли, у каждого игрока по 2 попытки.	кегли, пластм. шар;
<b>3 неделя</b> <b>18.05.</b> <b>Среда</b> <b>19.05.</b> <b>Четверг</b>	1. «Платочек»  2. «Весёлая эстафета»  3. «Снайпера»	1.Играющие стоят по кругу, а водящий стоит с платочком внутри круга. Водящий с песенкой скачет по кругу и машет платочком. Водящий останавливается между двумя играющими, и они бегут в противоположные стороны по кругу. Кто первый добежит до платочка и схватит его, тот и выиграл. 2. Три команды по 4 человека. Перед каждой командой лежит обруч, а в нём по 4 кубика. Один игрок берёт один кубик, добегают с ним до ограничителя, кладёт его и бежит обратно, следующий игрок команды, берёт другой кубик из обруча и относит к ограничителю. Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием. 3. Две команды по 5 человек. У каждого по шарик. Игроку нужно попасть шариком в ведёрко.	платочек;  12 кубиков, 3 обруча;  2 ведёрка, 10 пластм. шариков;

			Побеждает та команда, которая больше раз попадёт.	
<b>4 недел я 25.05. Среда 26.05 Четве рг</b>	1. «Рыбалка»  2. «Ручейки с мячом»  3. «Кольцеброс»	1. Участвуют три игрока. У каждого по удочке с магнитиком и ведёрку. В обруче-реке находятся рыбки, удочкой нужно поймать рыбок. Кто быстрее или больше поймает, тот и выиграл.  2. Команды по 5-6 человек. У каждой команды по мячу. Дети выполняют задания водящего, чья команда быстрее выполнить та и победила. (например: передать мяч над головой туда и обратно, передать мяч под ногами и др.)  3. Участвуют 4 человека. Игрокам нужно набросить кольцо на столбик. У каждого игрока по 3 попытки	3 удочки, рыбки, 3 ведёрка;  2 мяча;  кольца;	

Такая переменка может проводиться 1 раз в неделю на большой двадцатиминутной перемене. За 5 минут до ее окончания игры прекращаются с тем, чтобы учащиеся настроились на учебу.

## Приложение II

### «Английские» переменки

#### Цель проведения «иностранных» переменок:

1. Привитие навыка организованного отдыха для разрядки напряжения у младших школьников.

#### Задачи:

1. Развить способности детей к изучению английского языка.
2. Организовать деятельность ребят во избежание беготни и травмирования во время перемены.
3. Показать разнообразие видов деятельности, которые позволяют отдохнуть во время перемены и настроиться на дальнейшую учебу.
4. Привить уважение и интерес к иностранной культуре.

### Содержание

№ п\п	Игра	Инструкция	Задача	Оборудование	Время
1.	Хоровод «Here We Go Round The Mulberry Bush»	Дети встают в круг. Учитель вместе с учениками водит хоровод под музыку и, сопровождая движениями ходьбу, указывают на часть тела, про которую поется в песне.	Формирование лексических навыков по теме «Ежедневные дела»	ПК и колонки. Аудио файл.	3 мин
2.	Национальная игра «Цепные салки»	Игрок, которого настигли, берет преследователя за руку и бежит вместе с ним дальше. Осаленный также присоединяется к цепи и т.д. К концу игры бежит целая цепь, стараясь захватить оставшихся игроков. Затрудняет игру то, что нового игрока может поймать лишь	Развитие страноведения		3-5 мин

		последнее звено цепи.			
3.	Хоровод «Alouette, Little Alouette»	Дети встают в круг. Учитель вместе с учениками водит хоровод под музыку и, сопровождая движениями, указывают на часть тела, которая указана в песне.	Формирование лексических навыков по теме «Части тела»	ПК и колонки. Аудио файл.	3 мин.
4.	Национальная игра «Петух на насесте»	Игроки проводят две параллельные линии и выстраиваются на них. Посередине между линиями на одной ноге стоит петух. Один из игроков стремится добраться до противоположной линии тоже на одной ноге. Если петух настигнет его в пути, то, обхватив друг друга, они стараются вывести один другого из равновесия. Если победит бегун, он может продолжать путь; если победит петух, то побежденный становится петухом, и теперь водят двое. Затем делает попытку	Развитие страноведения.		3-5 мин

		новый игрок и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока на линии останется один игрок, который не стал петухом. Он считается победителем.			
5.	Игра «Съедобное-несъедобное»	Для проведения этой игры требуются ведущие (дети старших классов). Участников делят на несколько команд. Каждую команду просят встать в ряд. Ведущий кидает мяч, называя съедобный или несъедобный предмет. Участники ловят мяч, только в том случае, если объект съедобный.	Формирование лексических навыков по теме «Еда»	Мяч	3-5 мин
6.	Игра «Crocodile»	Все участники садятся на скамейку. Один ведущий вытаскивает из коробки слово, не называя его, показывает. Остальные участники отгадывают, используя английский язык, загаданное слово.	Совершенствование лексических навыков по разным темам (по соответствию	Коробка со словами, лавочки для участников	3-5 мин

			возрастной группы)		
--	--	--	-----------------------	--	--

Заканчивается перемена за 5 минут до звонка на урок с тем, чтобы ребята сумели переключиться с отдыха на учебу.

Для проведения такой перемены мы используем длинную двадцатиминутную перемену 1 раз в неделю.

**муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 72»**



# Рабочая программа внеурочного проекта «Заводной апельсин»

для организации деятельности учащихся

5-9 классов на переменях

социальное направление

**Вьютновой Е.А.**

2016-2017 учебный год

г. Ярославль

## Информационная карта проекта

1	Наименование муниципального учреждения образования	Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 72»
2	Полное название проекта	Проект «Заводной апельсин»
3	Сроки и место проведения проекта	Сентябрь 2016 года - май 2017 года
4	Автор проекта	Вьютнова Екатерина Алексеевна заведующая школьной библиотекой
5	Руководитель проекта	Вьютнова Екатерина Алексеевна заведующая школьной библиотекой

6	Форма проведения	При работе с подростками предполагается использовать современные формы работы, такие как: перемена проблемных вопросов, актуальный разговор, время правового просвещения, эко-ринг, мозговой штурм, тематическая перемена, конкурсы, различные игры и др. Для привлечения подростков к мероприятиям возможно использование Интернета (ведение странички ВКонтакте).
7	Цель проекта	Создание благоприятных условий для воспитания и развития подрастающего поколения, реализации интересов молодых граждан, их социального становления, максимального раскрытия творческого и интеллектуального потенциала учащихся.
8	Аудитория	Учащиеся 5- 11 классов
9	История осуществления проекта	Проект осуществляется впервые
10	Адрес организации	150042, г. Ярославль, ул. Елены Колесовой, д. 26
11	Телефон, факс, e-mail	Тел. 55-02-83, факс 55-07-26, e-mail yarsch072@yandex.ru.

### **Пояснительная записка**

#### **Актуальность**

Школа призвана дать подрастающему поколению глубокие и прочные знания основ наук, выработать необходимые навыки и умения, сформировать мировоззрение, обеспечить всестороннее развитие личности. Одновременно школа должна выполнить и оздоровительную роль, так как обществу становится небезразлично, какой ценой для здоровья подрастающего поколения приобретаются знания, так как здоровье – это главная человеческая ценность.

Физическая активность является неотъемлемым видом деятельности человека, совершенно необходимым для сохранения и укрепления здоровья. Одна из характерных особенностей современного образа жизни подрастающего поколения, имеющая прогрессирующую тенденцию – сокращение объемов двигательной активности в сочетании с нервно-психическими перегрузками.

В соответствии с «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» СанПиН 2.4.2.2821-10, пункт 10.12) для повышения физической активности, снятия напряжения у учащихся в середине учебного дня после третьего урока в школе введена динамическая перемена продолжительностью 20 минут. В связи с этим актуальным может быть проведение подвижных игр во время перемен. Игры на перемене помогут детям отдохнуть после напряженных занятий, развить свое тело и стать более дисциплинированными.

Таким образом, организация различных форм деятельности (познавательной, игровой, двигательной) учащихся во время перемен, будет актуальна в условиях современной школы.

**1. Цель:** снизить учебные, эмоциональные и информационные перегрузки путем организованной деятельности школьников на перемене

**2. Задачи:**

**Обучающие:**

1. просветить в вопросах сохранения здоровья; формирование потребности здорового образа жизни;
2. обучать жизненно важным двигательным умениям и навыкам;
3. приобщать детей к занятиям физической культурой и здоровому образу жизни;
4. научить использовать полученные знания в повседневной жизни;

**Воспитательные:**

1. воспитывать дисциплинированность, доброжелательное отношение к одноклассникам;

2. формировать коммуникативные компетенции;
3. познакомить детей с разнообразием игр и возможностью использовать их при организации досуга;
4. формировать у обучающихся сознания ценности человеческой жизни, нравственных норм и правил;
5. развивать волевые качества самопознания, самоанализа, самоуправления;
6. формировать здоровые взаимоотношения с окружающим миром, обществом и самим собой;

***Развивающие:***

1. развивать: сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание, ловкость, сообразительность, инициативу, быстроту реакции;
2. развитие и стимуляция активности учащихся, их творческих способностей.

**4. Целевая аудитория:**

Учащиеся среднего звена (5-9 классы)

**5. Срок реализации программы – 1 год**

**6. Основные методы и формы работы:**

- Время проблемных вопросов, правового просвещения
- Актуальный разговор
- Эко – ринг
- Тематические переменки
- Мозговой штурм
- Квест – игра
- Акции
- Шоу-программы
- Мастер-класс, творческая лаборатория
- Исторический вернисаж
- Турниры знатоков

## 7. Планируемые результаты:

- ✓
- ✓ Повышение информационной культуры детей и освоение ими современных способов получения информации.
- ✓ Повышение творческого, интеллектуального, образовательного и развивающего уровня учащихся.
- ✓ Создание условий для организации досуга подростков, самореализации их личности и интеграции в социокультурную среду общества.
- ✓ Воспитание у подрастающего поколения чувства патриотизма, интереса к отечественной культуре и уважительного отношения к нравственным ценностям прошлых поколений, формирование чувства сопричастности к прошлому и настоящему Родины.
- ✓ Усвоение нравственных правил и норм.
- ✓ Приобщение детей к здоровому образу жизни.
- ✓ Применение полученных знаний в повседневной жизни.
- ✓ Создание на базе школы подросткового актива.

## I. Деятельность в рамках проекта

### Тематическое планирование

Дата	Название мероприятия	Тема /направление работы	Форма	Вид деятельности
<b>2016 год</b>				
28.09	«Жизнь без жестокости к детям!»	Гражданско-правовое направление работы	Акция	Познавательнo-игровой

05.10	«Спасибо Вам, Учителя!»	Профессиональный праздник работников сферы образования	Шоу-программа	Музыкально-игровой
12.10	«Наша жизнь - в наших руках»	Популяризация здорового образа жизни/Формирование культуры безопасности	Акция	Познавательно-игровой
19.10	«Люблю тебя, мой край родной!»	80лет Ярославской области/краеведческий месячник «Край мой ярославский»	Интеллектуальные турниры знатоков	Познавательно-игровой
26.10	«Бросим природе спасательный круг»	Экологическое направление	Эко-ринг	Познавательно-игровой
09.11	«В президенты я б пошел!»	Месячник правовых знаний и гражданского опыта «Правовая культура – наш выбор»	Деловая игра	Познавательно-игровой
16.11	"Что значит Толерантность?"	Международный день толерантности	Тренинг	Познавательно-игровой
23.11	«Слово Мама-нет его добрей!»	Международный праздник в честь матерей	Праздничная программа	Игровой
30.11	«Молодежные субкультуры»	Гражданско-правовое направление работы	Час информации	Познавательный
07.12	«Герои Отечества: прошлое и настоящее»	к Дню Героев Отечества (9 декабря)/Гражданско-патриотическое направление	Исторический вернисаж	Познавательный
14.12	«Назад в СССР»	Гражданско-патриотическое направление работы	Тематическая переменка	Познавательно-игровой
21.12	«Красота своими руками»	Творческое направление	Мастер-классы	Практический
28.12	«Когда зажигаются»	Творческое направление	Игровая программа	Игровой

	елки»			
<b>2017 год</b>				
20.01	«SnowDay»	Популяризация здорового образа жизни/ Формирование культуры безопасности	Игровая программа	Познаватель но-игровой
27.01	«Безумное чаепитие у Шляпника» (этикет)	Эстетическое направление работы	Вкусное развлечение	Практически й
03.02	«Богатыри – герои русского народа»	Дни памяти Ярослава Мудрого/ Патриотическое направление работы	Тематическая переменка	Познаватель но-игровой
10.02	«Затерявшиеся в Сети»	Неделя безопасного Интернета/ Гражданско- правовое направление работы	Актуальный разговор	Познаватель ный
17.02	«Кто хочет стать генералом?»	к Дню Защитников Отечества/ Патриотическое направление работы	Мэн-шоу	Игровой
03.03	«И пусть всегда в душе царит весна!»	к Международному женскому дню/ Патриотическое направление работы	Тематическая переменка	Игровой
10.03	«Детям на потеху» (народное творчество)	Дни памяти Ярослава Мудрого. Патриотич еское направление работы	Тематическая переменка	Игровой
17.03	«Остров сокровищ»	Общегородская Неделя детской и юношеской книги «Читаем сами, читаем с нами!»	Квест-игра	Познаватель но-игровой
24.03	«Книго- BOOM!»	Общегородская Неделя детской и юношеской книги «Читаем сами, читаем с нами!»	Игра- путешествие	Познаватель но-игровой

07.04	«Наши пернатые друзья»	Экологическое направление работы	Турниры знатоков	Познаватель но-игровой
14.04	«Космонавт №1 – Юрий Гагарин!»	к Дню космонавтики/ Патриотическое направление работы	Интерактивная программа	Познаватель но-игровой
21.04	«На весах Феиды»	Гражданско-правовое направление работы	Правоведческий час	Познаватель но-игровой
28.04	«Добро пожаловать в страну «Здоровячков!»	Популяризация здорового образа жизни/ Формирование культуры безопасности	SPORT-игра	Игровой
05.05	«Великие битвы Великой Отечественной»	Патриотическое направление работы	Интерактивная выставка	Познавательный
12.05	«В мире настольных игр»	Творческое направление работы	Фестиваль настольных игр	Игровой
19.05	«Аз и Буки – основа науки»	к Дню славянской письменности и культуры	Акция	Познаватель но-игровой
26.05	«С днем рождения, Ярославль!»	К Дню города/ Патриотическое направление работы	Акция	Познаватель но-игровой

## II. Описание партнёрского компонента

№ п/п	Социальные партнеры	Вид деятельности
1.	Педагоги «Средней школы № 72»	Оказание консультативной помощи по темам мероприятий.
2.	МУК «ЦСДБ г. Ярославля» Детская библиотека-филиал № 13 (заведующая Никитина А.Б.)	Помощь в подготовке и проведение цикла мероприятий проекта. Предоставление художественной и отраслевой литературы, атрибутов для праздников.
3.	Всероссийская общественная организация «Молодая Гвардия Единой России», отделение в г. Ярославле (руководитель	Оказание консультативной помощи в правовых вопросах, в том числе избирательного права молодых граждан.



	отделения, депутат МО Капралов А. В.)	
4.	МУК «ЦСДБ г. Ярославля» Детская библиотека Ярослава Мудрого (директор Труфанова Т.А.)	Оказание консультативной помощи по краеведческим тематикам проекта, подбор краеведческой литературы, сценариев проведения мероприятий.

**Результат:** участие в общешкольном Дне семьи – отчетном мероприятии по внеурочной деятельности.