

ПРОЕКТ «3D АНИМАЦИЯ: ДЕТИ. ДВИЖЕНИЕ. ДВОР»

ФИЯ МГУ им.А.А.Кулешова



Веренич Валерия, 1 курс, группа 1155251

Руководитель проекта: Рубанова Евгения Викторовна, доцент кафедры РФФ,
канд. филол. наук, доцент



ПО ДАННЫМ ВОЗ

80%

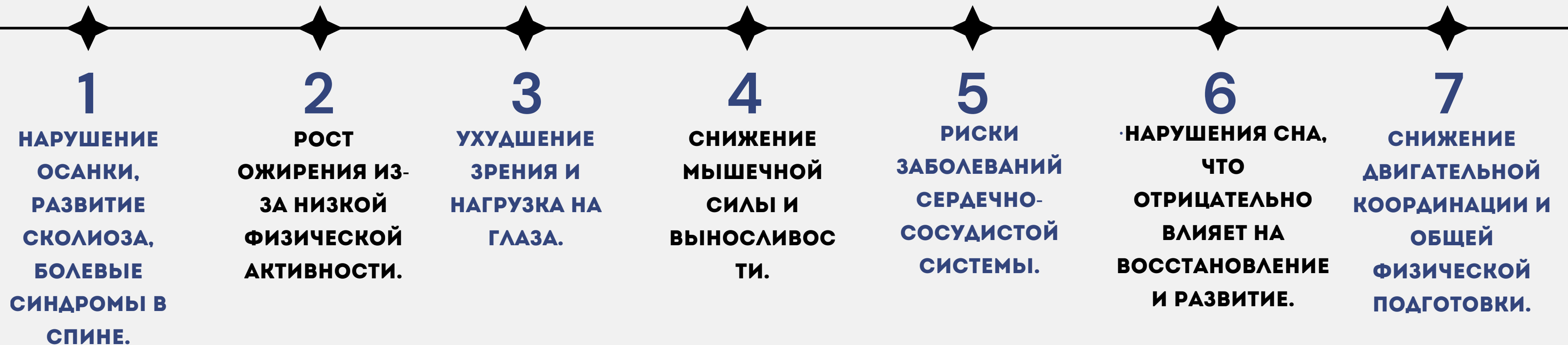
подростков в мире ведут малоподвижный образ жизни, уделяя физической активности менее часа в день.

Более 85% девочек и 78% мальчиков **не соответствуют** рекомендованному уровню активности.

Время сидения детей 11 лет составляет в среднем 362 минуты в день, к 15 годам возрастает до 474 минут, у молодежи 24 лет достигает 531 минуту в день.



ПРОГНОЗЫ ПО ФИЗИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ, ПРЕДПОЧИТАЮЩИХ КОМПЬЮТЕР:



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

**МЫ НЕ БОРЕМСЯ С ЦИФРОВЫМ МИРОМ, А ИСПОЛЬЗУЕМ ЕГО
ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ В РЕАЛЬНЫЙ (QR-КОДЫ, МОБИЛЬНЫЙ
КВЕСТ).**

**ПРОЕКТ НАПРЯМУЮ СПОСОБСТВУЕТ ФИЗИЧЕСКОЙ
АКТИВНОСТИ, РАЗВИТИЮ КООРДИНАЦИИ,
СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И КОММУНИКАТИВНЫХ
НАВЫКОВ.**

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОЛЬЗА ДЛЯ ГОСУДАРСТВА:

- **ПРОФИЛАКТИКА АСОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ СРЕДИ
МОЛОДЕЖИ ЧЕРЕЗ ОРГАНИЗАЦИЮ КОНСТРУКТИВНОГО
ДОСУГА.**
- **УКРЕПЛЕНИЕ ЛОКАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ.**
- **СОЗДАНИЕ ПОЗИТИВНОГО ИМИДЖА БЕЛАРУСИ КАК
СТРАНЫ, ЗАБОТЯЩЕЙСЯ О ЗДОРОВОМ И АКТИВНОМ
ПОКОЛЕНИИ.**





ЦЕЛИ ПРОЕКТА

**ВОЗРОЖДЕНИЕ И ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ
КУЛЬТУРЫ ДВОРОВЫХ ИГР СРЕДИ ДЕТЕЙ И
ПОДРОСТКОВ.**

**ПРОЕКТ НАПРАВЛЕН НА ПОВЫШЕНИЕ
УРОВНЯ ФИЗИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ И
ФОРМИРОВАНИЕ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА
ЖИЗНИ, РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ И
СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ ЧЕРЕЗ
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, УКРЕПЛЕНИЕ
МЕЖПОКОЛЕНЧЕСКИХ СВЯЗЕЙ.**

**1. УКРЕПИТЬ ФИЗИЧЕСКОЕ И
СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ**

**2. ПОДДЕРЖАТЬ ЗДОРОВЫЙ
ОБРАЗ ЖИЗНИ И
СОЦИАЛИЗАЦИЮ В СЕМЬЯХ И
МЕСТНЫХ СООБЩЕСТВАХ**

**3. СОЗДАТЬ УСТОЙЧИВУЮ
МОТИВАЦИЮ И
СОВМЕСТНЫЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ
ПРАКТИКИ**



НОВИЗНА И ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Интеграция традиционных подвижных дворовых игр доцифровой эпохи с современными цифровыми технологиями для повышения вовлеченности и сохранения культурного наследия в условиях цифровизации.

Привлечение родителей и использование социальных сетей и цифровых платформ для анонсов и обмена опытом – важное нововведение, позволяющее расширить аудиторию, создать межпоколенческое взаимодействие и поддерживать устойчивую игровую активность вне школы.



СУТЬ ПРОЕКТА

**СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНЫХ, ДОСТУПНЫХ
«ИГРОВЫХ БОКСОВ» В ПАРКАХ И ДВОРАХ, А
ТАКЖЕ ОРГАНИЗАЦИЯ НА ИХ ОСНОВЕ
РЕГУЛЯРНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ
МЕРОПРИЯТИЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА
МАССОВОЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ ДЕТЕЙ И
ПОДРОСТКОВ В АКТИВНЫЕ ДВОРОВЫЕ
ИГРЫ.**



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

- **СОЗДАНИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ГРУППЫ ПЕДАГОГОВ И ИНИЦИАТИВНОЙ ГРУППЫ ИЗ СТУДЕНТОВ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТА.**
- **АНАЛИЗ ТЕКУЩЕЙ СИТУАЦИИ, ПОДБОР И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ДВОРОВЫХ ИГР, РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ ИХ ПРОВЕДЕНИЯ.**
- **РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА И СОЗДАНИЕ 2-3 ПРОТОТИПОВ «ИГРОВЫХ БОКСОВ».**
- **РАЗРАБОТКА ВИДЕОИНСТРУКЦИЙ К ИГРАМ И СОЗДАНИЕ QR-КОДОВ.**
- **РАЗРАБОТКА АНОНСОВ И ПРИГЛАШЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ КАНАЛОВ (СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ, МЕССЕНДЖЕРЫ).**
- **ИНФОРМИРОВАНИЕ РОДИТЕЛЕЙ И УЧАСТНИКОВ.**

ЭТАП ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ

- **ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕРВЫХ «ИГРОВЫХ ВЫХОДНЫХ» И ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВОЛОНТЕРОВ.**
- **ПОДДЕРЖКА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДВОРОВЫХ ИГР ПОД КУРАТОРСТВОМ ИНИЦИАТИВНОЙ ГРУППЫ.**
- **РАСШИРЕНИЕ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ ЗА ПРЕДЕЛЫ ШКОЛЫ В РАМКАХ ДОМАШНИХ И ДВОРОВЫХ УСЛОВИЙ.**
- **СОЗДАНИЕ УСТОЙЧИВЫХ СООБЩЕСТВ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВЫЕ СООБЩЕСТВА И СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ ДЛЯ ОБМЕНА ОПЫТОМ И ПОДДЕРЖКИ.**
- **ЗАПУСК МОБИЛЬНОГО ИГРОВОГО КВЕСТА.**

ИТОГОВЫЙ ЭТАП

- **СБОР ОБРАТНОЙ СВЯЗИ** ОТ УЧАСТНИКОВ, НАБЛЮДЕНИЕ ЗА РАЗВИТИЕМ ФИЗИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ И ИЗМЕНЕНИЯМИ В МОТИВАЦИИ.
- **АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ И ПОДГОТОВКА ОТЧЁТА** ПО ИТОГАМ УЧЕБНОГО ГОДА.
- **КОРРЕКТИРОВКА ПРОЕКТА** С УЧЁТОМ ПОЛУЧЕННОГО ОПЫТА И ПЛАНИРОВАНИЕ ДАЛЬНЕЙШЕЙ РАБОТЫ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ГОРОДСКОГО ФЕСТИВАЛЯ** ДВОРОВЫХ ИГР.



ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

1.


**МИНИМАЛЬНЫЕ РАСХОДЫ НА
ОБОРУДОВАНИЕ**

2.

**ПОВЫШЕНИЕ
ЭКОНОМИЧЕСКОЙ
ЭФФЕКТИВНОСТИ**

3.

**ВОЗМОЖНОСТЬ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
БЕСПЛАТНЫХ ЦИФРОВЫХ
ПЛАТФОРМ**





ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

1.


ПРИМЕНЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ, МЕССЕНДЖЕРОВ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ОПЕРАТИВНОГО ОПОВЕЩЕНИЯ, ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБМЕНА ОПЫТОМ МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ

2.

ВОЗМОЖНОСТЬ ТИРАЖИРОВАНИЯ И МАСШТАБИРОВАНИЯ ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА ПО ВСЕЙ СТРАНЕ С МИНИМАЛЬНЫМИ ЗАТРАТАМИ, ИСПОЛЬЗУЯ ГОТОВЫЕ ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ.

3.

ТРЕБУЕТ МИНИМАЛЬНЫХ ЗАТРАТ НА СТАРТЕ, ЕГО ЛЕГКО ТИРАЖИРОВАТЬ, А РЕЗУЛЬТАТ ВИДЕН СРАЗУ



СОЦИАЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

СОЕДИНЯЕТ НОСТАЛЬГИЮ ПО
ПРОСТЫМ ИГРАМ С СОВРЕМЕННЫМИ
ТЕХНОЛОГИЯМИ И ФОРМАТАМИ

РОСТ УРОВНЯ ФИЗИЧЕСКОЙ
АКТИВНОСТИ, ПРОФИЛАКТИКА
ЗАБОЛЕВАНИЙ, А ТАКЖЕ РАЗВИТИЕ
КОММУНИКАТИВНЫХ, ЛИДЕРСКИХ И
КОМАНДНЫХ НАВЫКОВ

ВОСПИТАНИЕ ОСОЗНАННОГО
ОТНОШЕНИЯ К ЗДОРОВЬЮ,
СОЦИАЛЬНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ,
СОТРУДНИЧЕСТВУ И
ВЗАИМОПОМОЩИ

УЛУЧШЕНИЕ
ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНОГО КЛИМАТА
ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ, ПРЕОДОЛЕНИЕ
СОЦИАЛЬНОЙ ИЗОЛЯЦИИ И
РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ СОВМЕСТНОГО
АКТИВНОГО ОТДЫХА



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

