

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 РГФ,
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:

1	2	3	4	5	6	7
НАРУШЕНИЕ ОСАНКИ, РАЗВИТИЕ СКОЛИОЗА, БОЛЕВЫЕ СИНДРОМЫ В СПИНЕ.	РОСТ ОЖИРЕНИЯ ИЗ- ЗА НИЗКОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ.	УХУДШЕНИЕ ЗРЕНИЯ И НАГРУЗКА НА ГЛАЗА.	СНИЖЕНИЕ МЫШЕЧНОЙ СИЛЫ И ВЫНОСЛИВОС- ТИ.	РИСКИ ЗАБОЛЕВАНИЙ СЕРДЕЧНО- СОСУДИСТОЙ СИСТЕМЫ.	· НАРУШЕНИЯ СНА, ЧТО ОТРИЦАТЕЛЬНО ВЛИЯЕТ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ.	СНИЖЕНИЕ ДВИГАТЕЛЬНОЙ КООРДИНАЦИИ И ОБЩЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ.

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 до цифровой 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 УЧАСТИКОВ, 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
ВЗАЙМОПОМОЩИ

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



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

