Тезис проекта по внедрению здоровьесберегающих технологий

«Поиграем в игры предков»

Актуальность проекта:

Использование и применение здоровьесберегающих технологий в школе является одним из важных направлений деятельности всего педагогического коллектива.

Для реализации проекта «Поиграем в игры предков» используются столы в игровой зоне классов и рекреации школы.

Во время перемен ученики играют в национальные настольные игры «Хабылык» и «Хаамыска».

Актуальность данного проекта определяется потребностями и задачами, стоящими перед современным развивающимся обществом и личностью. Сегодня большая опасность, подстерегающая наше общество, кроется в изменениях здоровья подрастающего поколения.

Цель проекта:

Создание условий для активного отдыха учащихся во время перемен в начальной школе, сохранению здоровья.

Задачи проекта:

1. Развивать двигательные способности и координацию движений.
2. Способствовать развитию тонкой моторики и опорно-двигательного аппарата.
3. Развивать психические процессы личности.
4. Формировать положительный эмоциональный настрой.
5. Развивать коммуникативные способности учащихся.
6. Приобщать учащихся к национальной культуре народа саха.

Краткая аннотация содержания проекта:

Для реализации проекта «Поиграем в игры предков» используются столы в игровой зоне классов и рекреации школы.

Во время перемен ученики играют в национальные настольные игры «Хабылык» и «Хаамыска».

Сроки выполнения проекта:

2014-1015 учебный год.

Этапы проекта:

Подготовка:

1. Вводный этап, самоорганизация.
2. Выявление, классификация проблем.
3. Выбор проблемы, формулирование проблемы

Планирование и принятие решений:

4. Исследование: сбор и анализ информации для обоснования проблемы и выработки путей решения.
5. Выработка вариантов решения, выбор основного варианта.
6. Составление плана действий.

Реализация решений:

7. Подготовка и проведение мероприятий.
8. Выполнение решений и контроль.
9. Подведение итогов.

Полная стоимость проекта:

6 020 рублей. (670х6=4020 рб наборы для настольных игр, самодельные наборы по 200х10=2000 рб)

Пояснительная записка:

1. Во время игры идет формирование двигательной активности учащихся, координации движений.

2. Такие игры формируют умения мыслить логически, что позволяет ученикам ставить перед собой достижение новых целей, включает детей в соревнования.
3. этих игр исключает травмы.
4. Спокойный характер игр создаёт положительный психологический настрой.

Сроки реализации:
2014-1015 учебный год.

Участники проекта:
Учащиеся начальной школы.

Механизм реализации проекта:
Идея выдвигается учителями начальных классов и физической культуры.
Возможные препятствия на пути ее реализации:

1. Финансовая сторона – заказ наборов игр подходящих размеров.
2. Поддержка учителей предметников, т.к. необходим контроль над учащимися во время перемен и занятий любым видом спорта.

Способы преодоления препятствий на пути реализации проекта:

1. Объяснение учителям и администрации школы положительных моментов следующих во время реализации проекта, в том числе необходимость двигательной активности учащихся во время перемен, тем более нагрузка на учащихся не уменьшается с введением внеурочной деятельности, и в основном сидячее положение растущего организма приводит к проблемам со здоровьем.
2. Поиск решения финансовой проблемы реализации проекта.

Ожидаемые результаты от внедрения проекта:

1.Занятость учащихся начальной школы во время перемен активным отдыхом.
2.Воспитание уважительного отношения друг к другу в процессе общения и соревнования.
3.Формирование эмоционально-положительного настроя.
4.Развитие физических показателей учащихся.
5.Приобщение к духовным ценностям народа саха.

Инвентарь и место проведения соревнования:
Основным инвентарем в данном виде соревнований являются кубики-хаамыска, которые изготавливаются из дерева. Размеры хаамыска – 1,5 см х 1,5 см. Количество хаамыска – 5 штук. Для игры можно использовать столы якутские круглые или прямоугольной формы.

Правила судейства:
1. Для проведения соревнования назначается судейская бригада в составе старшего судьи, секретаря, судьи-хронометриста, бокового судьи (судья, который ведет счет игры хаамыска).
2. Участник, приглашенный первым по жеребьевке, должен разложить на столе пять хаамыска. На предстартовую подготовку дается не более 30 секунд.
3. По команде «Бэлэмнэн!» (Внимание!) участник принимает основную стойку, берет в ладонь все хаамыска.
4.По сигналу «Чэ!» («Марш!») судья-хронометрист засекает время, и участник начинает игру. Продолжительность игры – 2 минуты.
5. Судья-хронометрист информирует участника по истечении одной минуты и за 15 секунд до конца игры.
6. Если участник допустил ошибку, то игру он продолжает с того приема, который не смог выполнить.
7. Во время подхвата нельзя ронять хаамыска. Если участник выронил хаамыска, то сам должен его поднять.

8. По сигналу «Бүттэ!» («Стоп!») судья-хронометрист засекает время, и участник заканчивает игру.

9. По окончании игры секретарь делает запись о количестве очков в соответствующей графе судейского протокола. Если участник пройдет все 6 этапов игры хаамыска, получает 5 очков. Если участник за 2 минуты повторит все 6 этапов три раза и ошибется на пятом этапе, то записывается так: 15/ 4.

10. Победитель определяется по наибольшему количеству очков.

Правила игры пятью хаамыска

Игра состоит из шести этапов. До четвертого этапа участник каждый раз рассыпает хаамыска на столе перед собой и берет одну из них.

1 этап: Подбрасывая вверх ее, участник должен во время ее полета успеть подобрать со стола по одной хаамыска и поймать подброшенную.

2. этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает каждый раз по две и ловит подброшенную.

3. этап: Подбрасывая вверх одну хаамыска, участник поднимает со стола вначале одну, затем – остальные три, или наоборот.

4. этап: Подкидывая одну, участник во время ее полета должен положить на стол остальные четыре. Снова подкидывает одну и во время ее полета должен успеть подобрать все четыре и поймать подброшенную.

5. этап: Игрок бросает на стол все камешки. Берет одну и, подкидывая ее вверх, собирает в ладонь остальные по одной.

6 этап: Все хаамыска участник держит в ладони, подбрасывает все и ловит их тыльной стороной ладони, снова подбрасывает и ловит все камешки с прихватом упавших на стол при первом подбрасывании.

Хабылык изготовляется из соснового, лиственничного материала. В старину хабылык при изготовлении в течение суток держали в масле. Игра такими хабылыками издает звонкий, приятный для слуха звук. Тонкий хабылык бывает кругловатый, что для ловли труднее, чем игра некруглыми тонкими хабылыками

Правила просты. Нужно взять в ладонь как можно больше лучинок (насколько позволят длина пальцев), затем подкинуть вверх и попытаться удержать как можно больше тыльной стороной ладони. Затем опять подкидывается но ловится уже внутренней частью ладони. Насколько помнится нужно было подкинуть раз пять. И потом подсчитывается кто сколько лучинок сохранил в руке.

Творческая группа:

1. Васильев Валерий Максимович, учитель физической культуры высшей категории, отличник образования РС/Я

2. Васильева Матрёна Иннокентьевна, учитель начальных классов высшей категории, отличник образования РС/Я

3. Егорова Мария Ивановна, учитель физической культуры высокой категории

4. Яковлева Марта Васильевна, учитель начальных классов высшей категории, отличник образования РС/Я