



**Наименование проекта «Игры, которые объединяют»**

**Направление «Актуализация воспитательного потенциала в системе дошкольного образования»**

**Авторы:**

Вастистова Наталья Алексеевна, воспитатель.

Куян Лариса Витальевна, воспитатель.

Каунова Татьяна Владимировна, старший воспитатель.

**Сроки реализации: 1 год**

## **Описание проекта.**

### **Целевая аудитория:**

- Дети и подростки.
- Родители и педагоги.
- Широкая общественность, интересующаяся русской культурой и традициями.

**Период реализации:** длительность проекта зависит напрямую от того сколько сохраняется интерес к выбранному содержанию проекта.

### **Актуальность проекта.**

Проведенный опрос детей старшего дошкольного возраста (опрошено 32 ребенка) показал, что более 80% детей не знают народных игр и забав, из них более 50% детей называют названия игр, в которые они играют преимущественно в детском саду на улице, например, подвижные игры: «Цепи-кованные», «Догоняшки», «Резиночка», «Краски», «У медведя во бору». Кругозор народной игры очень скуден.

Традиции народа – это то, что полнее всего отражает его духовный облик и внутренний мир, это живая национальная память народа, воплощение пройденного им пути и неповторимого духовного опыта. Современным детям и родителям известно немного народных игр и забав, в которые играли представители русского народа. Через народные игры дети знакомятся с образом жизни, традициями и обычаями того народа, в чью игру им предстоит играть. В каждой игре, так или иначе, отражаются национальные черты, культура и бытовой уклад народа, их мировоззрение. Сохранение этого наследия – благородная задача, выпавшая на долю собирателей и исследователей, а также нас – педагогов.

Народные игры и забавы являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольников. В процессе знакомства и самой игры у них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны и других

народов, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

### **Цели проекта:**

- ✓ Популяризировать и возродить интерес к русским народным играм и забавам среди детей и взрослых.
- ✓ Сохранить и передать будущим поколениям традиции и ценности русской культуры.
- ✓ Создать пространство для общения, веселья и активного отдыха, основанного на народных играх.

### **Задачи проекта:**

#### **1. Сбор и систематизация информации:**

- Исследование истории и происхождения русских народных игр и забав.
- Сбор и анализ описаний игр, правил и традиций.
- Создание базы данных с описанием игр и их вариаций.

#### **2. Разработка методических материалов:**

- Создание информационных материалов о народных играх (буклеты, презентации, видеоролики).
- Разработка сценариев проведения игровых программ, праздников и фестивалей.
- Подготовка методических рекомендаций для педагогов, родителей и по проведению народных игр.

#### **3. Проведение мероприятий:**

- Организация мастер-классов по изготовлению традиционных игрушек и предметов для игр.
- Проведение игровых программ, фестивалей и праздников народных игр.
- Участие в городских и региональных мероприятиях, посвященных народной культуре.

#### **4. Создание онлайн-ресурсов:**

- Разработка сайта или мобильного приложения, посвященного народным играм, с описанием правил, видеоинструкциями и онлайн-играми.
- Создание социальных сетей и групп в социальных медиа, где можно делиться информацией и видеоматериалами о народных играх.

## **5. Взаимодействие с образовательными учреждениями:**

- Проведение уроков, кружков и секций по народным играм в образовательных организациях.
- Создание программ дополнительного образования работы, направленных на изучение и популяризацию народных игр.

### **Ожидаемый результат:**

- Участники проекта обладают начальными знаниями о социальном мире, в котором он живет: о народной игре, семейных традициях, об обществе, его национально-культурных ценностях; государстве и принадлежности к нему;
- Участники проекта проявляют инициативу в игровой деятельности, любознательность, активно задают вопросы взрослым и сверстникам по теме проекта; интересуются субъективно новым и неизвестным в окружающем мире – народная игра, ее происхождение, правила, используют основные культурные способы деятельности, повышение интереса к русским народным играм и забавам.
- Участники проекта имеют представления о жизни людей в России, имеют представления о национальных праздниках народностей России, имеют представление о многообразии стран и народов мира, их традициях и обычаях.
- Созданы условия для организации и проведения народных игр: площадка (-ки) для общения, активного отдыха и познания русской культуры, сохранены и передаются традиции будущим поколениям, диссеминация педагогического опыта.

### **Этапы реализации проекта:**

- **Подготовительный этап:** мотивация, сбор информации, разработка концепции, создание плана проекта.
- **Реализация проекта:** проведение мероприятий, создание онлайн-ресурсов, взаимодействие с партнерами, другими образовательными организациями.
- **Заключительный этап:** подведение итогов, анализ результатов, разработка планов дальнейшей работы.

### **Деятельность в рамках проекта и план работы:**

#### **1 этап: подготовительный**

## **Мотивация.**

— Мотивировать участников проекта на выбор темы проекта. Подготовить атрибуты народных игр (волчок, бирюльки, косынка-платок, колечко) и на утреннем круге сообщить детям о том, что в группу принесли предметы. Что это такое? Для чего это нужно? Хотите узнать, что это и для чего это? Что мы можем сделать, чтобы узнать, что это и для чего это нужно?

## **Планирование.**

— Предложить участникам проекта составить план действий по проекту (выслушать детей и записать их идеи, высказывания на лист бумаги). Итог - заполнение модели трех вопросов: что мы знаем? Что мы хотим узнать? Что нужно сделать, чтобы узнать?

## **2 этап: реализация.**

— Знакомство с народными играми, составление картотеки народных игр и забав, в которые больше всего хотят поиграть дети.

— Разучивание игр, их правил, включение игр в жизненный цикл ребенка в процессе которого происходит поисково-познавательная и творческая деятельность (изготавливаем атрибуты, зарисовываем и записываем правила)

— Организовать неделю (развлечение) народных игр в детском саду.

— Создание онлайн-ресурсов, контента, партнерские отношения.

## **3 этап: заключительный**

— Анализ результатов работы по проекту (детский совет)

— Впечатления участников проекта о проекте, пожелания.

— Диссеминация педагогического опыта.

## **Анализ эффективности проекта.**

<b>1. Показатели достижения целей:</b>
--

<p><b>Повышение интереса к народным играм</b></p>	<p>Количество участников мероприятий, мастер-классов и игровых программ.</p> <p>Количество просмотров видеоматериалов и статей о народных играх на онлайн-ресурсах проекта.</p> <p>Рост количества подписчиков в социальных сетях проекта.</p> <p>Отзывы и комментарии пользователей о проекте и народных играх.</p>
<p><b>Передача традиций</b></p>	<p>Количество школ и детских садов, включивших народные игры в свои процессы (образовательные, воспитательные, творческие).</p> <p>Количество семей, вовлеченных в изучение и проведение народных игр.</p> <p>Отзывы педагогов и родителей о влиянии проекта на детей.</p>
<p><b>Создание площадки для общения</b></p>	<p>Количество участников онлайн-сообщества проекта.</p> <p>Активность участников в онлайн-дискуссиях и форумах.</p> <p>Количество проведенных мероприятий и встреч для участников проекта.</p>
<p><b>2. Финансовые показатели:</b></p>	
<p><b>Собранные средства</b></p>	<p>Общая сумма собранных средств из различных источников (гранты, спонсорство, продажи, пожертвования).</p>

<b>Расходы</b>	Расходы на проведение мероприятий, разработку материалов, создание онлайн-ресурсов, оплату труда сотрудников.
<b>Окупаемость</b>	Соотношение затрат и полученных доходов, а также перспективы достижения самоокупаемости в будущем.
<b>3. Социальные показатели:</b>	
<b>Влияние на общество</b>	Изменения в отношении к народным играм в сообществе после запуска проекта.
<b>Качество жизни</b>	Влияние проекта на качество жизни участников, повышение уровня их культурного развития, сплочение семей и укрепление традиций.
<b>Социальная ответственность</b>	Вклад проекта в сохранение и развитие национальной культуры и традиций.

**Методы анализа:**

**Количественный анализ:** анализ числовых показателей, таких как количество участников, просмотров, подписчиков.

**Качественный анализ:** анализ отзывов, комментариев, анкет, интервью, позволяющий понять, как проект влияет на людей.

**Сравнительный анализ:** сравнение результатов проекта с аналогичными проектами или с данными до запуска проекта.

**Анализ SWOT:** определение сильных и слабых сторон проекта, а также возможностей и угроз, которые могут повлиять на его эффективность.

**Рекомендации по повышению эффективности проекта:**

**Постоянный мониторинг и анализ:** регулярный мониторинг результатов проекта, корректировка планов и действий.

**Разработка стратегии продвижения:** активное продвижение проекта в медиа и онлайн, привлечение внимания целевой аудитории.

**Взаимодействие с партнерами:** создание партнерских отношений с другими организациями, интересующимися развитием народной культуры.

**Инновационный подход:** внедрение новых технологий и форматов работы в проект.

**Повышение качества услуг:** постоянное совершенствование программ, мероприятий, онлайн-контента.

### **Устойчивость проекта:**

#### **1. Финансовая устойчивость:**

- Долгосрочное финансирование: необходимо найти источники стабильного финансирования для поддержания проекта в долгосрочной перспективе.
- Диверсификация источников: поиск различных источников финансирования: гранты, спонсорство, проведение платных мастер-классов или игровых программ, привлечение частных инвесторов.
- Самоокупаемость: постепенное переход к самоокупаемости путем продажи услуг (мастер-классы, организация праздников), производства сувениров, использования рекламных возможностей в онлайн-ресурсах.

#### **2. Информационная устойчивость:**

- Постоянное обновление контента: регулярное добавление новых материалов о народных играх, фото, видео и аудио контента на сайт и в социальных сетях.

- Информационное взаимодействие: создание партнерских отношений с другими организациями, заинтересованными в продвижении народной культуры, и обмен информацией.
- Проведение акций и конкурсов: организация конкурсов на лучший сценарий народной игры, фотоконкурсов с игрой в фокусе, что привлечет внимание к проекту и его контенту.

### **3. Кадровая устойчивость:**

- Постоянная команда: создание команды энтузиастов, заинтересованных в развитии проекта в долгосрочной перспективе.
- Обучение и повышение квалификации: проведение тренингов и мастер-классов для членов команды по работе с детьми, проведению игровых программ, созданию онлайн-контента.
- Вовлечение волонтеров: привлечение волонтеров для помощи в проведении мероприятий и в создании онлайн-контента.

### **4. Социальная устойчивость:**

- Повышение осведомленности: проведение информационных кампаний о значении народных игр и о проекте.
- Сотрудничество с образовательными учреждениями: создание программ по изучению народных игр в школах и детских садах, включение народных игр в внеклассную работу.
- Создание сообщества: развитие онлайн-сообщества людей, интересующихся русскими народными играми, и проведение регулярных встреч и мероприятий.

### **Риски проекта:**

## **1. Финансовые риски:**

- Недостаточное финансирование: невозможность привлечь достаточное количество средств для реализации всех задуманных мероприятий и задач проекта.
- Нестабильность финансирования: отсутствие долгосрочного и стабильного источника финансирования, что может привести к отмене или сокращению мероприятий.
- Неэффективное управление финансами: неправильное планирование бюджета и расходование средств, что может привести к нехватке средств или к невозможности завершить проект.

## **2. Риски реализации:**

- Недостаточный интерес аудитории: отсутствие достаточного интереса со стороны целевой аудитории к проекту, что может привести к низкой посещаемости мероприятий и слабой активности онлайн.
- Нехватка квалифицированных кадров: отсутствие специалистов с опытом работы с детьми, проведения игровых программ, создания онлайн-контента, что может повлиять на качество реализуемых задач.

## **3. Риски, связанные с контентом:**

- Недостаточное качество контента: некачественное описание игр, неправильное изложение правил, отсутствие привлекательного визуального материала, что может отпугнуть аудиторию.
- Плагиат или нарушение авторских прав: использование материалов без разрешения авторов, что может привести к юридическим последствиям.
- Неактуальность контента: отсутствие обновлений и добавления новых материалов, что может снизить интерес аудитории к проекту.

#### **4. Риски, связанные с онлайн-ресурсами:**

- Сбои в работе сайта и приложений: технические проблемы с сайтом, мобильными приложениями, что может привести к недоступности информации для пользователей.
- Неэффективное использование онлайн-ресурсов: отсутствие активного продвижения проекта в социальных сетях, неэффективная рекламная кампания, что может снизить количество пользователей и посетителей онлайн-ресурсов.

#### **5. Риски, связанные с общественным мнением:**

- Негативное отношение к проекту: критика со стороны общественности, негативные отзывы, что может повлиять на имидж проекта.
- Неверная интерпретация традиций: искажение или неправильное представление традиционных игр, что может вызвать негативную реакцию со стороны экспертов и общественности.

#### **Меры по минимизации рисков:**

**Тщательное планирование:** разработка детального плана проекта, учет всех возможных рисков и разработка мер по их минимизации.

**Диверсификация финансирования:** поиск различных источников финансирования для снижения зависимости от одного спонсора.

**Профессиональная команда:** подбор квалифицированных специалистов, обладающих опытом работы с детьми и в сфере реализации культурных проектов.

**Качественный контент:** тщательная проверка информации, использование качественных материалов, создание привлекательного визуального контента.

**Постоянная обратная связь:** Сбор обратной связи от пользователей, анализ отзывов, внесение изменений в проект на основе полученной информации.

**Эффективное управление онлайн-ресурсами:** разработка стратегии продвижения в социальных сетях, создание привлекательного и удобного сайта, обеспечение кибербезопасности.

**Сотрудничество с экспертами:** консультации с экспертами по народным играм для обеспечения аутентичности контента проекта.

**Дополнительно:**

- Проект может быть дополнен проведением фестивалей, конкурсов, выставок, посвященных народным играм.
- Можно организовать семинары и мастер-классы для педагогов и родителей по проведению народных игр.
- Возможно создание коллекций традиционных игрушек и предметов для игр.

**Бюджет проекта:** планируется по отдельному плану (смете).

**Список используемых источников:**

1. Бойчук И.А «Ознакомление детей дошкольного возраста с русским народным творчеством», «Детство-ПРЕСС», Санкт-Петербург, 2013г.
2. Кенеман А.В. «Детские подвижные игры народов СССР», «Просвещение»
3. Литвинова М.Ф. «Русские народные подвижные игры», изд. «Просвещение», Москва, 1986 г.
4. Терещенко А.В. История культуры русского быта, Москва, Эксмо, 2007г.



