

**Анкетирование родителей  
«Отношение к проблеме гражданского  
образования»**

**Рассказываем,  
но редко.  
Надеемся, что этим  
занимается школа.**

**Анкета для учащихся «Мой город»**

**Средний балл  
по классу составил  
6 баллов из 10**

## **Паспорт проектной работы** **лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня»**

**Руководитель:** Лукьянова Татьяна Александровна

**Консультанты проекта:** Чупракова Оксана Николаевна

**Учебный предмет:** кружок «Путешествуем по родному краю»

**Участники:** Чупраков Арсений, учащиеся 3 класса «А»

**Тип проекта:** практико – ориентированный

**Продолжительность:** 24 дня

**Цель:** создать настольную игру «Мой город Коряжма вчера и сегодня» по принципу «Лото».

### **Задачи проекта:**

- изучить литературу по теме;
- применить полученные знания на практике;
- изготовить настольную игру «Мой город Коряжма вчера и сегодня» по принципу «Лото».

### **Вопросы проекта:**

История настольной игры лото.

Правила игры лото, термины лото.

Зачем нужны детские лото?

Найти фотографии старой и современной Коряжмы, сравнить изображённые объекты

Создать игру лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня и правила игры к ней.

### **Аннотация**

Познавая окружающую действительность, человек приобретает новые знания. Популярная в 16 веке итальянская игра «Лото» любима в каждой стране. Даже созданы телевизионные версии данной игры, но это игра – лотерея. Есть и детские лото, которые помогают запомнить пройденный материал. Вот по такому принципу мы решили создать лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня». Город наш молодой, но история его основания уходит в 16 век, с середины 20-го века идёт строительства целлюлозно-бумажного комбината, вместе с ним строится и Коряжма. Как она изменилась за это время? Пройдёт время, и забудем первоначальный облик города и не сможем определить по старинной фотографии место родного города.

**Продукты:** настольная игра лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня»

**Необходимое оборудование:** фотографии Коряжмы, фотобумага, цветной принтер, компьютер.

**Роли (обязанности) участников:** сборщики, читатели, оформители.

### **Этапы работы над проектом:**

**Организационный этап** (3 дня)

Планирование работы. Составление карты действий.

Подготовка и сбор материалов по теме.

**Практический этап** (20 дней).

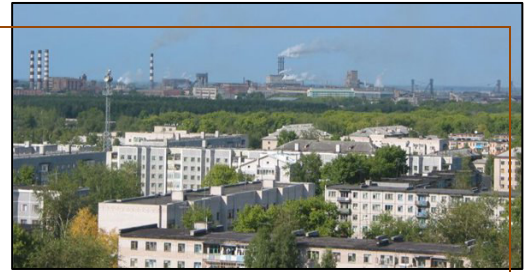
-Отбор материала по теме

-Фотографирование достопримечательностей современной Коряжмы

- Создание настольной игры «Мой город Коряжма вчера и сегодня» по принципу «Лото».

**Этап подведения итогов** (1 день)

Обсуждение и анализ полученных результатов.



## Правила игры лото "Мой город Коряжма вчера и сегодня"

### Лото содержит

- вместо бочонков 41 фотографию с изображением старой Коряжмы;
- 16 игровых карточек, каждая из которых представляет собой клетчатое поле со вставленными в некоторые клетки фотографиями современного города Коряжмы;
- картонные фишки, 100 штук;
- коробка для хранения лото и правила игры.

### Правила лото предельно просты: побеждает тот игрок, который первым закроет все фотографии на своих карточках.

Для начала игры необходимо выбрать ведущего, который будет «тянуть» перемешанные фотокарточки. Ведущий может быть не только сторонним «наблюдателем» и объявлять результаты, но и принимать непосредственное участие в игре. По правилам лото игроки получают свои игровые карточки и фишки - «закрывашки».

Ведущий, не глядя, вытягивает фотографию, участники игры проверяют свои карточки на предмет обнаружения такого же изображения объекта, но уже на фотографиях современной Коряжмы.

**В данной игре правила предусматривают несколько вариантов: простое лото, сложное лото, лото «Вопрос на засыпку».** В простом лото правила такие: игроки получают по три карточки и выкладывают их перед собой на столе. Игра идёт по вышеуказанным правилам. Победителем считается тот игрок, который первым закроет все фотографии на своей карточке.

Сложное лото, правила те же, но теперь участник должен сам назвать объекты старой и новой Коряжмы, получив за правильный ответ балл. Игра заканчивается, когда у одного из игроков будут закрыты все задания. Выигрывает тот, кто заработал больше всех баллов.

Вариант «Вопрос на засыпку» считается самым сложным, так как вопросы по карточкам готовит учитель (родитель). Далее игра проходит в том же порядке, что и сложное лото. Правила гласят: если один игрок закрывает все фотографии одной из строк, то его баллы удваиваются. Игра заканчивается, когда у одного из игроков будут закрыты все задания. Выигрывает тот, кто заработал больше всех баллов.

## Результаты работы

1. Ознакомились с историей и правилами настольной игры лото..
2. Создали настольную игру «Мой город Коряжма вчера и сегодня» по принципу «Лото».
3. Играли с одноклассниками в игру.
4. Провели анкетирование одноклассников.

## Выводы:

Цель данного проекта была полностью достигнута, то есть мы создали интересную настольную игру «Мой город Коряжма вчера и сегодня» по принципу «Лото».

Результат опроса показал, что игра ребятам понравилась.

Основные отзывы:

*Мне очень понравились фотографии. Красивые!* (17 человек)

*Было интересно играть. Играешь и о нашем городе рассказываешь.* (10 человек).

*Было очень сложно! Как изменился наш город!* (20 человек). *Дайте поиграть домой* (6 человек). *Хорошая игра, полезная* (отметили учителя).

**Мой проект помог мне понять, что игру лото можно придумать на любую тему. Было бы желание!**

