**Анкета-заявка**

**на участие**

**в XII Всероссийском заочном конкурсе учебных проектов**

**в образовательной области «Технология» имени М.И. Гуревича**

1. Фамилия, имя, отчество автора проекта (полностью)

**Трошина Анастасия Михайловна**

1. Фамилия, имя, отчество руководителя проекта (полностью)

**Арзамассова Галина Васильевна**

3. Тема проекта **«Комнатные классики»**

4. Адрес образовательной организации

Индекс 607732 Нижегородская область (край\округ) г.о.г. Первомайск

С.Большой Макателём, улица Молодёжная д.10

федеральный телефонный код города \_\_39\_\_ телефон/факс 8(831)3931360

e-mail (автора или руководителя) [arzamasova51@mail.ru](mailto:arzamasova51@mail.ru) (указать обязательно)

Дата заполнения15.03.2019

г.о.г. Первомайск

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

“Большемакателёмская средняя школа”

**Проектная работа**

**«Комнатные классики»**

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнила:  ученица 10 класса  **Трошина Анастасия Михайловна**  МАОУ “Большемакателёмская СШ”  Адрес: 607732 Нижегородская обл., г. Первомайск c. Большой Макателём,  ул. Молодёжная, д.10  Тел: 8(831)3931360 | Руководитель:  учитель технологии  МАОУ «Большемакателёмская СШ»  Арзамассова Галина Васильевна |



2019 год

Оглавление

[Введение 3](#_Toc531172091)

[Проблема и потребность 3](#_Toc531172092)

[Краткая формулировка задачи 3](#_Toc531172093)

[Первоначальные идеи 4](#_Toc531172094)

[Дизайн-спецификация 5](#_Toc531172095)

[Выбор лучшей идеи 5](#_Toc531172096)

[Исследование 7](#_Toc531172097)

[Интернет-исследование 8](#_Toc531172098)

[Разработка лучшей идеи 9](#_Toc531172103)

[Материалы и оборудование 12](#_Toc531172104)

[Технологическая карта 13](#_Toc531172105)

[Экономический расчёт 17](#_Toc531172106)

[Экологическое обоснование 18](#_Toc531172107)

[Самооценка 19](#_Toc531172108)

[Интернет-ресурсы 19](#_Toc531172109)

[Приложение№1 20](#_Toc531172110)

[Приложение№2 21](#_Toc531172111)

# Введение

 Что такое детство? Это время игр и познания окружающего мира. Во время игры дети младшего школьного возраста приобретают новые умения и навыки. Игры должны развивать познавательные способности, воображение; помогать освоиться в мире взрослых; формировать у ребенка любовь к труду, любознательность, наблюдательность, воспитывать художественный вкус ребенка, побуждать его к творчеству.

# Проблема и потребность

Перемена в среднестатистической школе представляет собой эпицентр хаоса. Дети носятся, сломя голову, по этажам, поскальзываются на лестницах, сталкиваются друг с другом и дерутся. Существует множество способов избежать неприятностей и занять учеников наилучшим образом. Согласно мнению психологов, на перемене обучающиеся должны непременно двигаться, чтобы снять статическое напряжение урока. А вот как организовать эти динамические переменки? Конечно, это все ложится на плечи учителя, в конце концов, им также требуется отдых! Я решила заняться данным вопросом и изготовить для учеников начальных классов игру, которая бы интересно, полезно, а, главное, безопасно заняла их время на перемене.

# Краткая формулировка задачи

Разработать и изготовить игру для детей младшего школьного возраста.

# Первоначальные идеи

|  |  |
| --- | --- |
|  | №1 Мягкий мяч  Мяч сшит из искусственного меха, набит синтепоном. |
|  | №2 Настольная игра  Представляет собой дощечку с гвоздиками, прибитыми в определённой последовательности. Для игры используются резиночки, которыми можно составлять различные фигуры и комбинации. |
|  | №3 Объёмные «ходилки-бродилки» из ткани  Напольная игра сшита из ткани, размером 100х150 см. Выполнена в технике аппликация из ткани. |
|  | №4 Комнатные «классики» с  Представляет собой полотно размером 200х80 см, сшитое из различных по цвету хлопчатобумажных тканей. Цифры нашиты зигзагообразной строчкой. |

# Дизайн-спецификация

# Выбор лучшей идеи

№1. Мягкий мяч

Плюсы: изделие получится безопасным и интересным. С мячом дети смогут играть в подвижные игры. У меня есть необходимые материалы и оборудования для его изготовления, и я успею его закончить в определённый срок.

Минусы: такое изделие не получится оригинальным и обучающим. Оно не будет развивать способности детей. Кроме того, его изготовление кажется мне слишком простым.

№2. Настольная игра

Плюсы: изделие получится интересным, обучающем и оригинальным, будет развивать способности детей. Также я смогу выполнить её в определённый срок.

Минусы: я могу столкнуться с определёнными трудностями в изготовлении, у меня может не хватить материалов и оборудования, возможно игра получится небезопасной. Самый главный минус - она не будет подвижной, а я бы хотела изготовить именно такую игру, в которой обучающиеся должны непременно двигаться, чтобы снять статическое напряжение урока.

№3. Объёмные “ходилки-бродилки” из ткани

Плюсы: игра получится безопасной, подвижной, интересной, обучающей, оригинальной и будет развивать способности детей.

Минусы: во время изготовления игры я могу столкнуться с некоторыми сложностями, у меня может не хватить материалов и оборудования, а также времени.

№2. “Классики” с цифрами из ткани

Плюсы: это изделие отвечает всем моим требованиям.

Минусы: для этой идеи я не вижу минусов.

Вывод: проанализировав все свои идеи, я пришла к выводу, что “Классики” с цифрами из ткани отвечают всем моим требованиям. Такая игра получится интересной, подвижной, безопасной и обучающей. Решено! Я буду изготавливать именно её.

# 

# Исследование

Учебная деятельность в начальных классах стимулирует, прежде всего, развитие психических процессов непосредственного познания окружающего мира - ощущений и восприятий. Младшие школьники отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Характерная особенность учащихся - ярко выраженная эмоциональность восприятия. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, без всяких усилий с их стороны.

Как отмечают физиологи, складывается парадоксальная ситуация: для успешного усвоения учебной программы ребёнку нужна повышенная умственная работоспособность, а необходимость длительное время находиться в статическом положении, снижение двигательной активности, наоборот, приводят к ухудшению снабжения организма, мозга кислородом, замедлению процессов восстановления, снижению работоспособности.

Организация двигательной активности в школе может осуществляться в самых разнообразных формах. Динамические перемены не предназначены для решения задач физического совершенствования, а носят, главным образом, релаксационный и оздоровительный характер. Подвижные (динамические) перемены помогают обеспечить детям необходимую для правильного развития растущего организма двигательную активность, позволяют активно отдохнуть после преимущественно умственного труда в вынужденной позе на уроке; обеспечивают сохранение работоспособности на последующих уроках.

Игры - это отличный способ отвлечься, настроиться на новый лад или просто поднять себе настроение. Ведь, как известно, с хорошим настроением всегда легко учиться.

# Интернет-исследование

|  |  |
| --- | --- |
|  | Коврик-игра в классики  Размер: 72 х 170 см.  Цена: 1 290 руб. |
|  | Коврик «Классики»  Занимаемая площадь:     2,10 х 0,60 м Высота:     0,30 м  Вес:     2 кг  Материалы:     поролон, винилискожа.  Цена: 2 150 руб. |
|  | Коврик "Классики"Цена: 1 460 руб. |

Вывод: проведя исследование, я узнала много нового и интересного. Для учащихся младших классов характерна ярко выраженная эмоциональность восприятия. Это значит, что моё изделие будет привлекать внимание детей, повышать умственную активность и работоспособность. Важно отметить, что такая игра поможет настроиться на новый лад перед уроком и поднимет учащимся настроение.

Также во время исследования я посмотрела подобные игры в интернете и цену на них. Главное преимущество моего изделия в том, что я могу изготовить его из отходных материалов и это получится бесплатно.

# Разработка лучшей идеи

Выбор размера квадратов:

Вывод: подумав, я решила, что размер 35х35 будет наилучшим. Это самый оптимальный размер для классиков, так как соответствует размеру ноги учащихся начальных классов, классики не будут занимать слишком много места и лоскутки нужны будут не большого размера.

Выбор ткани для квадратов и цифр:

Вывод: Я решила, что для квадратов буду использовать синтетическую ткань, так как она более практичная и есть у меня в наличии.

Что касается цифр, то я остановила свой выбор на хлопчатобумажной ткани, так как у меня есть хлопчатобумажные лоскурки ярких цветов, такая ткань будет выгодно выделяться.

Разработка техники сшивания деталей:

Изначально у меня в наличии было много тканей различных цветов, и я решила сделать квадраты в лоскутной пластике, потому что это будет выглядить ярче и интересней.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Вывод: проанализировав идеи, я остановилась на технике №1, она имеет определённый уровень сложности и в данном сочетании фигур цифра будет смотреться ярче.

Выбор прокладки:

Вывод: Я решила, что буду использовать синтепон, так как такой материал есть у меня в наличии.

Во время разработки лучшей идеи я подумала, что мою игру можно также использовать и для изучения математики. С помощью цифр можно составлять различные числа и примеры, повторять таблицу умножения.

Таким образом, я решила, что на обратной стороне классиков будут также пришиты цифры. Кроме того, необходимо добавить знаки “+”, “-”, “х” и “:”

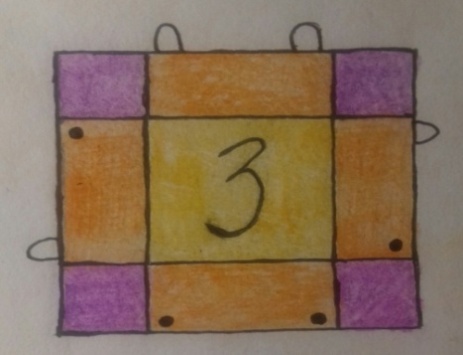
Чтобы цифры не повторялись, я составила таблицу:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + | х | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| - | : | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |

Количество классиков равно 12.

Как скрепить “классики” между собой чтобы они не двигались во время игры?

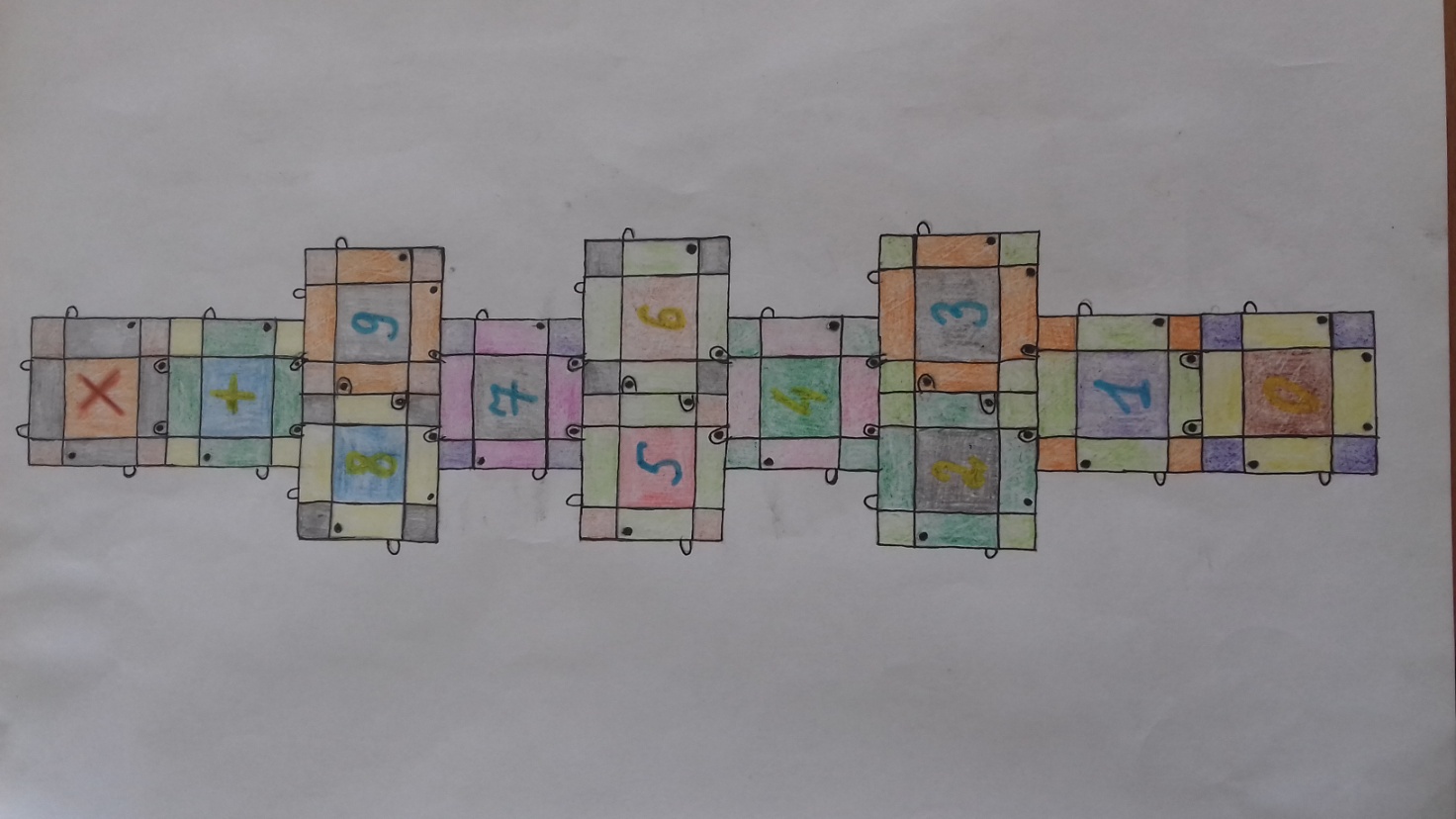
Вывод: просмотрев возможные варианты, я остановила свой выбор на пуговицах с петлями, так как данный материал есть у меня в наличии.

Для того чтобы классики можно было скреплять между собой в любой последовательности петли и пуговицы должны располагаться в следующем порядке:

Как хранить и переносить классики?

Для того, чтобы классики не терялись и всегда были “под рукой”, я решила использовать ремень от старой сумки.

Таким образом, моё изделие будет выглядить так:



# Материалы и оборудование

1. Лоскуты синтетической ткани:

* 21х21 см (24 шт)
* 21х7 см (76 шт)
* 7х7 см (76 шт)

1. Лоскуты хлопчатобумажной ткани
2. Нитки различных цветов
3. Иголки
4. Ножницы
5. Синтепон (12 деталей 35х35 см)
6. Пуговицы (48 штук диаметром 20 мм и более)
7. Тесьма (384 см)
8. Флизелин
9. Швейная машина
10. Утюг

# Технологическая карта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ход работы** | **Изображение** | **Материал** |
| Изготовить выкройки деталей из бумаги:  Квадрат большой: 21х21 см.  Прямоугольник: 21х7 см  Квадрат маленький: 7х7 см.  Распечатать цифры, вырезать их. |  | Бумага, карандаш, ножницы. |
| Обвести на ткани, вырезать с учётом припусков на швы. |  | Мел, ткань, ножницы. |
| Соединив детали иголками, сшить маленькие квадраты с 2 прямоугольниками. |  | Швейная машина, нитки, иголки. |
| Выполнить влажно-тепловую обработку: разутюжить швы. |  | Утюг. |
| Соединив детали иголками, сшить 2 прямоугольника с большим квадратом. |  | Швейная машина, нитки, иголки. |
| Выполнить влажно-тепловую обработку: разутюжить швы. |  | Утюг. |
| Соединив получившиеся детали иголками, сшить их друг с другом. |  | Швейная машина, нитки, иголки. |
| Выполнить влажно-тепловую обработку: разутюжить швы. |  | Утюг. |
| Вырезать цифры из ткани. |  | Мел, ткань, ножницы. |
| Приклеть флизелин к цифрам. |  | Флизелин, утюг. |
| Приметать цифру к ткани. |  | Нитки, иголка. |
| Пришить цифру к ткани строчкой «зигзаг», удалить смёточную строчку. |  | Нитки, иголка, швейная машина. |
| Проделать такую же работу. Получается 24 детали с цифрами и знаками. |  | Ткань, нитки, иголкки, флизелин, швейная машина, утюг. |
| Вырезать синтепон размером 35х35. |  | Синтепон, ножницы. |
| На лицевую сторону детали наложить и приметать петли по направлению внутрь. Сверху наложить вторую деталь лицевой стороной внутрь. Затем наложить деталь из синтепона. Сметать по периметру. |  | Синтепон, нитки, тесьма, иголка. |
| Стачать две детали и синтепон между собой, оставив место для выворачивания на лицевую сторону. Удалить смёточную строчку. |  | Синтепон, нитки, иголка, швейная машина. |
| Срезать у получившейся детали уголки. |  | Ножницы. |
| Вывернуть деталь на лицевую сторону. |  |  |
| Выметать по периметру и приутюжить. |  | Нитки, иголка, утюг. |
| Обтачать по периметру. |  | Нитки, швейная машина. |
| Пришить пуговицы. |  | Пуговицы, нитки. |

Изделение выполнено!



# Экономический расчёт

Все материалы и оборудование были у меня в наличие. Я не затратила никаких средств на их приобретение. Над изделием я работала 30 часов.

**Электроэнергия:**

При мощности машины 1 Квт. и лампочки 20 Вт.(0,02 Квт) за 20 часов работы на швейной машине, при стоимости электроэнергии за 1 Квт/час = 3,86 руб., затраты составят (1+0,02)х 20 х 3,86= 78,74руб.

**Трудовые затраты:**

На изготовление изделия было затрачено 30 часов. Так как я неквалифицированная швея, оплату труда считается из расчета минимальной заработной платы подростка по России 5693 руб.

5693 руб.: 30 рабочих дней : 5 часов в день = 38 руб. в час

38 руб/час х 30 часов = 1 140 руб.

Итого: 1 140 руб**.**

**Себестоимость изделия:**

**Электроэнергия – 78.74 руб.**

**Трудовые затраты -1 140 руб.**

**Итого: 1 218 руб.**

# Экологическое обоснование

Процесс изготовления и процесс эксплуатации моего изделия не повлекут за собой изменений в окружающей среде, нарушений в жизнедеятельности человека. Остатки ткани я не стану выбрасывать, а использую их для изготовления других изделий в технике «лоскутная пластика».

# Испытание изделия

# Закончив работу, я отправилась со своей игрой в начальные классы. Учащиеся с радостью приняли мой подарок. Они начали прыгать и играть, а потом составляли числа и примеры с помощью цифр на классиках, повторяли таблицу умножения. Учитель отметил, что такое изделие поможет правильно занять детей во время перемены. Теперь они будут весело, интересно, а, главное, с пользой проводить это время. Ребята с нетерпением ждут появления такой игры в своём классе.

# 

# 

# Самооценка

Моя работа над проектом закончилась. Я считаю, что мне удалось выполнить всё, что я задумала. При работе я соблюдала правила техники безопасности. Моя работа очень понравилась обучающимся начальных классов.Они с радостью прыгали, играли, составляли различные числа и примеры.

Моя игра получилась интересной, активной, обучающей и оригинальной. Я считаю, что хорошо потрудилась и довольна своей работой. Думаю, что знания, полученные мною во время изготовления изделия, обязательно понадобятся мне в будущем. Во время работы у меня возникло много новых и интересных идей, которые я также хочу воплотить в жизнь.

# Интернет-ресурсы

<https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-po-organizacii-peremen-v-nachalnoy-shkole-501302.html>

<https://multiurok.ru/blog/vozrastnyie-osobiennosti-dietiei-mladshiegho-shkol-nogho-vozrasta.html>

<https://tiu.ru/p209629960-kovrik-klassiki-dmf.html>

# Приложение№1

**Правила техники безопасности**

**При работе на швейной машине с электроприводом:**

• Сидеть за машинкой надо прямо, на всей поверхности стула, слегка наклонив корпус и голову вперёд.

• Свет должен падать на рабочую поверхность с левой стороны или спереди.

• Все необходимые инструменты должны лежать в рабочей коробке, а на платформе швейной машины - только ткань или изготовляемое изделие.

• Перед началом шитья на швейной машине не должно быть булавок и игл.

• Нельзя близко наклоняться к движущимся частям швейной машины. Необходимо следить за правильным положением рук.

• Надо периодически чистить челночное устройство, чтобы обеспечить ровный, бесперебойный ход швейной машины.

• Маховое колесо поворачивать только на себя.

• Перед началом работы проверить исправность электрического шнура и штепселя.

• Включать и выключать соединительный шнур с вилкой сухой рукой, держа её за корпус.

• Осторожно пользоваться пускорегулирующей педалью, особенно при включенном в сеть электродвигателе.

**При работе с иголками:**

• Хранить иголку в определённом месте;

• Во время работы иголки и булавки вкалывать в подушечку;

• Нельзя брать иголку в рот, вкалывать в одежду, мелкие предметы, стены и занавески;

• Обязательно найти потерянную иглу;

• Кусочки сломанной иглы собрать и выбросить;

• Шить нужно с напёрстком.

**При работе с ножницами:**

• Класть ножницы справа с сомкнутыми лезвиями, направленными от себя;

• Передавать и переносить ножницы колечками вперёд, и с сомкнутыми лезвиями;

**Санитарно – гигиенические правила:**

• Нельзя перекусывать нитку зубами;

• Мыть руки перед началом работы;

• Рекомендуется делать перерывы в работе не реже, чем через каждые 1,5 часа, так как устают пальцы и утомляются глаза.

# Приложение№2



