



ОТЧЕТ

о проведении сетевого проекта "Как хорошо уметь играть!"

Авторы проекта:

Герасимова Татьяна Петровна, Неустроева Элла Анатольевна, учителя начальных классов МАОУ "СОШ № 77" г. Перми.

Сроки проведения:

Проект "[Как хорошо уметь играть](#)" проводился с 23 сентября 2024 года по 3 ноября 2024 года

Проект рассчитан на учеников 1 - 3 классов и носит командный характер.

Среда обучения:

Google - сайт, созданный в среде Google, [ссылка](#) на проект.

Статистика:

Для участия в проекте зарегистрировались 20 команд. К работе приступили 13 команд: "Вешки", "Очаровашки", "Планета ромашек", "220 Вольт", "Клевые ребята", "Незнайки", "Лучики", "Волшебники", "Знайки-1", "Совята-2", "Совята-3", "Первоклашки", "Умники и умницы" (65% от зарегистрированных на сайте). Команды "Лучики", "Умники и умницы", "Совята-2", "Совята-3" выбыли после подготовительного этапа, команда "Волшебники" закончили выполнение подготовительного этапа после завершения проекта всеми участниками, поэтому не смогли принять участие в дальнейшей реализации проекта.

5 команд успешно выполнили задания в полном объеме и стали финалистами проекта, 1 команда выполнила задания более чем на 50% и получила статус участников проекта. Команды "Перваши", "Знатоки", "Академики", "Эрудиты", "Мудрецы", "Почемучки", "Шалуны" не приступили к выполнению заданий.

Всего в проекте приняли участие 40 детей (36 финалистов и 4 участника) и 8 координаторов.

География участников:

г. Пермь, г. Нижний Новгород, г. Новокузнецк", с. Судай Костромской области.

Среда взаимодействия:

- личные почтовые ящики;
- "[Шаги к успеху](#)";
- [детский форум](#).
- сервиса для создания онлайн-доски [linoit.com](#)

Ход проекта:

Работа в проекте проходила в 5 этапов, считая подготовительный и заключительный этапы. Выполнение заданий каждого этапа отмечалось в таблице продвижения "[Шаги к успеху](#)".

На [подготовительном этапе](#) каждая команда создала визитку “Мы не согласны скучать”, на которой участники размещали продукты своей деятельности, отражали результаты исследовательской работы на каждом этапе проекта.

Основная работа в проекте проходила в 3 этапа, на каждом из которых участникам предлагалось выполнить задания по созданию определенного продукта проектной деятельности, ответить на проблемный вопрос.

В течение [основного этапа](#) для ответа на проблемные вопросы участникам предлагалось:

провести опрос членов семьи;

создать ментальную карту;

создать коллаж на онлайн - доске “[Живые игры](#)”

оформить авторскую игру в коллективной презентации “[Малыш, со мной не соскучишься!](#)”

В качестве бонусных заданий предлагалось принять участие в создании коллективных презентаций [сборник считалок](#), [сборник фразеологизмов](#).

Критерии оценивания продуктов проектной деятельности размещены на страницах соответствующих этапов.

Каждый этап завершался анкетой-рефлексией. На заключительном этапе проекта были предложены итоговые анкеты для [координаторов команд](#) и [участников команд](#).

Анализ итоговых анкет показал, что команды (участники) освоили предложенные в проекте сервисы web 2.0, научились ставить метки на Гугл-карты, создавать ментальные карты и коллективные презентации. Команды получили возможность совершенствовать навыки работы с гугл-документами и взаимодействовать в сообществе. Все участники отметили высокую значимость проекта.

Участники команд освоили приемы работы со следующими сервисами:

1. Геоинформационные [Google карты](#).

2. Сервис для создания онлайн-доски [linoit.com](#)

3. Сервис для создания [ментальных карт](#).

4. Сервис для создания [облака слов](#)

5. Создание и работа с коллективными презентациями, коллективными текстовыми документами.

В помощь участникам были предложены инструкции по освоению сервисов на странице [Сервисы Веб.2.0](#) в проекте.

Авторы проекта:

- комментировали работу участников проекта;
- корректировали работу участников проекта;
- создавали ситуацию успеха;
- координировали соблюдение сроков прохождения этапов проекта;
- следили за заполнением таблиц личного участия каждого члена команды;
- оказывали необходимую помощь участникам при затруднениях и уточнениях заданий.

Освоение материалов проекта требовало от участников:

- временного ресурса для изучения теоретических материалов и освоение работы с новыми сервисами;

- умения внимательно читать и перечитывать написанное в тексте и записанное на видео;
- навыков сотрудничества работы в команде
- умения работать с различными редакторами (текстовыми, графическими и др.);
- осуществления рефлексии после каждого этапа проекта планирования своей работы.

**Вопросы рефлексивной анкеты по итогам проекта и ответы на них.
Для участников команд:**

Какой этап тебе понравился больше всего и почему?

34 ответа

Мне понравились второй и третий этапы, когда мы играли в разные игры.

Мне понравились все этапы. Было очень интересно. Просто чудесно.

Подготовительный. Понравилось создавать визитку команды.

1 этап, потому что мы узнавали что мы знаем , а что нет про игры.

1 этап, т.к искали информацию, проводили опросы.

3й этап, придумать игру очень интересно

все этапы, каждый этап был по своему интересен

1й, очень легкий

3й этап, придумать игру было очень интересно

Какой этап показался тебе самым сложным и почему?

34 ответа

Работать на компьютере потому что у меня малоопыта

2 этап, там был сложный вопрос

Таблицы потомушто мы некоторое не понимали как написать

"Малыш, со мной не соскучишься!", придумать рекламу к игре

"Взрослые тоже шалили, когда были детьми", обобщить результаты опроса.

"Добро пожаловать, дорогой друг Карлсон!", придумывать визитку команды

Заключительный

На первых порах было трудно.

Было интересно и с трудностями справлялись с легкостью.

Чему ты научился (научилась) в проекте?

34 ответа

Ставить метку на карте, писать эссе.

работать в команде, работать в интернете, с комп. программами.

работать в команде, работать на компьютере.

писать эссе

работать в команде, самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;

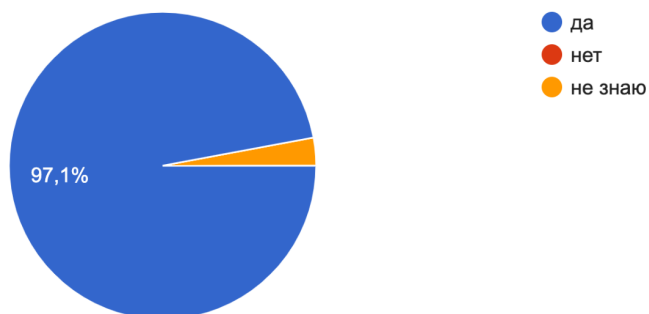
самостоятельно подбирать необходимую литературу;создавать ментальные карты и таблицы опросов

создавать ментальные карты и таблицы опросов

создавать ментальные карты и таблицы опросов; самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; находить выходы из спорных ситуаций;

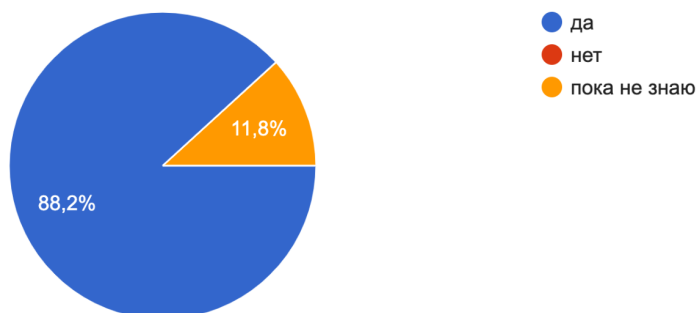
Будешь ли ты играть на переменах в игры, о которых узнал (-а) на проекте?

34 ответа



Будешь ли ты еще участвовать в сетевых проектах?

34 ответа



Для координаторов команд:

Укажите самый трудный этап проекта

8 ответов



Напишите, какие задания для ребят были наиболее интересными.

8 ответов

Играть в игру соперников
Придумывать игры, рисовать рекламу, опрашивать родителей, бонусные задания
Детям понравились подвижные игры. С большим желанием выполняли задания в таблицах, но пока мало опыта. Восторг вызвала работа по составлению облаков слов.
Написать Эссе, придумать игру.
Опрос родителей
Задания, которые имели практический характер
Придумывать игры, играть в игры других команд
Придумывать игру, играть в игры, собирать пазлы

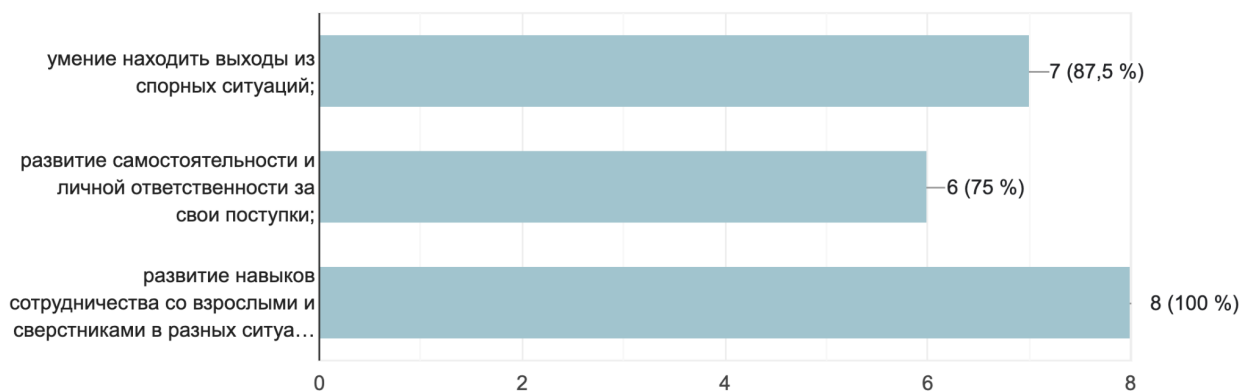
Напишите, какие задания не вызвали интерес у ребят.

8 ответов

Нет таких
заполнение таблицы З-И-У-К
Таких заданий нет.
написать эссе
Таких нет
Написание эссе
Задания для любознательных
заполнение дневников участия и самообследования

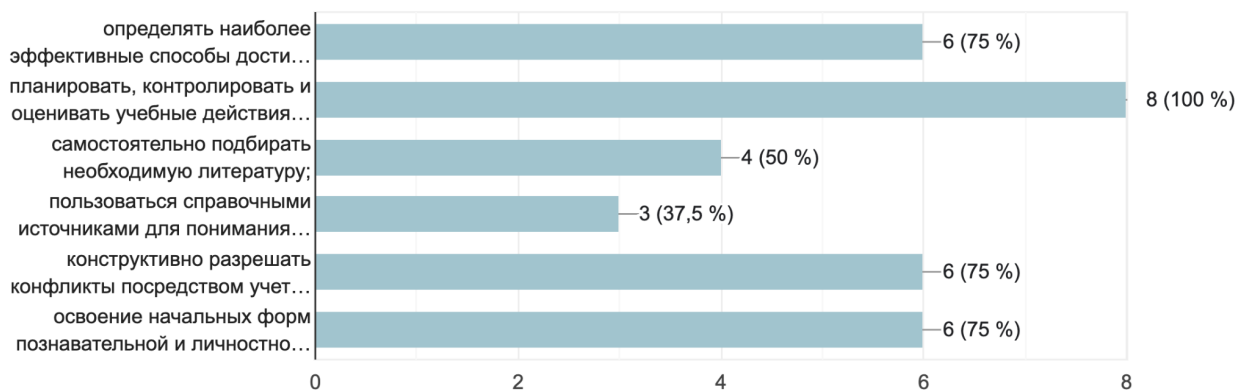
Какие личностные умения приобрели Ваши ученики за время проекта?

8 ответов



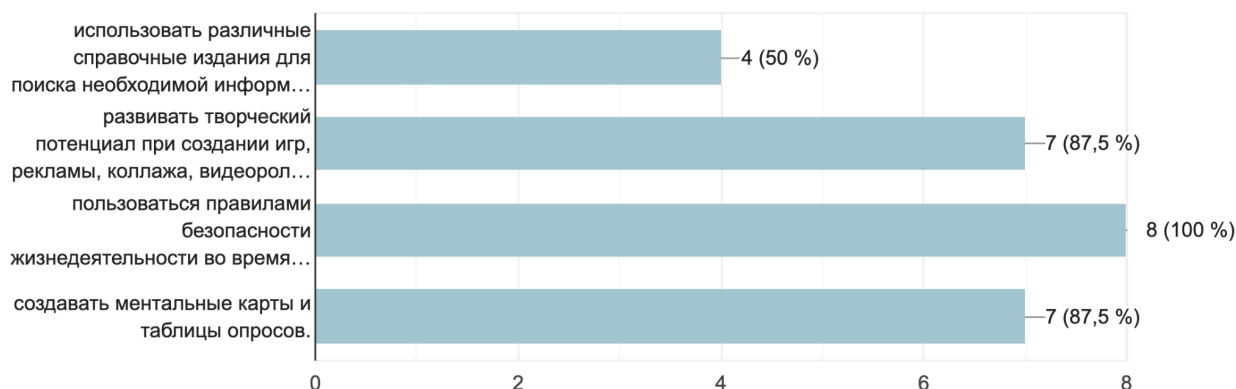
Какие метапредметные умения приобрели Ваши ученики за время проекта?

8 ответов



Какие предметные умения приобрели Ваши ученики за время проекта?

8 ответов



Что бы вы изменили в этапах/заданиях проекта?

8 ответов

Сочинение считалки - трудно для детей

Мне все понравилось.

Мне проект очень понравился. Интересный, занимательный, увлекательный.

-

Ничего

Ничего

Все этапы были интересны

Увеличить время на каждый этап

Ваши пожелания авторам проекта.

8 ответов

Успехов и развития

Спасибо за проект, было очень интересно, проект полезен. Надеюсь, что ребята будут активно играть в новые игры на переменах!

Татьяна Петровна и Элла Анатольевна, большое спасибо, за организацию прекрасного проекта, который доставил первоклашкам радости и веселья прибывания в школе. Желаем Вам творческих успехов!

Успешное продвижение проекта!

Спасибо большое за данный проект!

Удачи в развитии сетевых проектов

Творческих успехов! Крепкого здоровья!

Проект интересный, но не достаточно 1 недели на этап

Таким образом, считаем, что реализация СП в 2024/2025 учебном году. прошла успешно. Выражаем благодарность организаторам фестиваля “Купаловские проекты” за возможность участия в интересном образовательном событии.

Благодарим всех участников сетевого проекта. Ваши замечания и предложения помогли сделать проект лучше!

С уважением, авторы проекта

Герасимова Татьяна Петровна, Неустроева Элла Анатольевна

30 октября 2024 г.