

Справка по краевому сетевому образовательному проекту «Путешествие с Оляпкой 2».

Руководитель проекта:

Орлова С.Р., заведующая библиотекой МБОУ «СОШ № 2 с уиоп», г. Лысьва

Авторы проекта:

Орлова С.Р., заведующая библиотекой МБОУ «СОШ № 2 с уиоп», г. Лысьва;

Ганьжина О.В., учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 2 с уиоп», г. Лысьва;

Булдакова Е.А., учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 2 с уиоп», г. Лысьва.

Сроки реализации: с 01.10.2018 - 16.04.2019 г.

Цели:

- Внедрение формы сетевого проекта как средства сетевого взаимодействия между ОО Пермского края.

- Создание коллекции мультимедийных творческих работ “Путешествие Оляпки 2” , посвящённых истории, природе, культуре Пермского края.

Задачи:

- ✓ Повысить уровень ИКТ-компетентности обучающихся и педагогов
- ✓ Создать условия для творческого общения и сотрудничества обучающихся из разных образовательных организаций (далее – ОО) территорий Пермского края.
- ✓ Активизировать познавательную деятельность обучающихся в рамках проектно-исследовательской деятельности.
- ✓ Создать условия для развития читательских компетенций через применение приёмов различных технологий чтения.

Участники проекта:

24 команды: 168 учащихся, 40 педагогов, 6 родителей (ЛГО, Добрянка, Карагай, Кунгур, Кишерть, Чернушка).

Ссылка на сайт проекта: <https://sites.google.com/site/putesestviesolapkoj2/>

Этапы проекта и сроки выполнения:

I. Подготовительный (сбор заявок на участие в проекте): с 01.10.2018 по 31.10. 2018

II. Основной:

- ✓ 1 этап. “Давайте познакомимся!» (работа с совместной интерактивной доской Linot): 05.11. 2018 - 12.11.2018
- ✓ 2 этап. Он-лайн викторина «Оляпкины загадки» + интерактивное задание: 13.11.2018-27.11.2018
- ✓ 3 этап. «Секретный маршрут» (QR-коды + Google-карта участников проекта): 28.11.2018- 20.12.2018 г.
- ✓ 4 этап. «Игротека: Мир живой природы» (создание дидактических игр в сервисе Learningapps.org <https://learningapps.org>): 10.01.2018 - 24.01.2018
- ✓ 5 этап. Интерактивный плакат «Палитра Пермского края» (создание интерактивного плаката в сервисе <https://www.thinglink.com>, Padlet): 25.01.2019 - 01..02.2019.
- ✓ 6 этап. “Виртуальная галерея: Наша малая родина” (Google-презентации) - 04.02.2019 - 18.02.2019

- ✓ 7 этап. Выходные анкеты (команды и руководители команд) 19.02.2019 - 28.02.2019

III. Заключительный (рефлексия участников проекта, работа жюри, подведение итогов, награждение победителей): с 01.03.2019 по 16.04.2019

Жюри проекта:

1. Хмеляр Т.В., библиотекарь МБОУ «Школа для детей с ОВЗ», г. Лысьва
2. Климовских И.И., ведущий библиотекарь МБУК «Центральная детская библиотека», г. Лысьва
3. Тимошук И.В., учитель русского языка и литературы МБОУ «ООШ № 17», г. Лысьва
4. Аникаева В.А., педагог-библиотекарь МБОУ «Большеусинская СОШ», с. Большая Уса, Куединский р-н
5. Брандт А.А., учитель начальных классов МАОУ «СОШ № 1», г. Соликамск

Итоги проекта:

Номинация "Новички"

1 место

Команда "Уральские самоцветы" (МБОУ "СОШ № 7", г. Лысьва. Руководители: Аликина Марина Сергеевна, Липатникова Ольга Ивановна)

2 место

команда "Ребята-воробьята" (МБОУ "НОШ № 5", г. Лысьва. Руководители: Михеева Ольга Александровна, Попова Лариса Евгеньевна)

3 место

команда "Оптимисты" (МБОУ "НОШ № 5", г. Лысьва. Руководители: Зиганшина Светлана Валерьевна, Босунова Алена Николаевна)

Номинация "Мастера"

1 место

команда "Точилка" (МБОУ "СОШ № 2 с уиоп", г. Лысьва. Руководители: Ганьжина Ольга Владимировна, Коваленко Ольга Викторовна)

2 место

команда "Книголюбы", (МБОУ "Кыновская СОШ № 65" п. Кын. Руководитель Шуклина Оксана Степановна)

3 место

команда "Мурзилкины", (МБОУ "СОШ № 16 с уиоп", г. Лысьва. Руководитель: Магафурова Юлия Николаевна)

Команды, выполнившие 50% заданий, получили сертификаты участников.

Факторы успешности проекта:

- 100% реализация плана проекта
- 100% соблюдение сроков
- Положительные отзывы участников проекта (выходные анкеты)
- Высокое количество команд, выполнивших все задания проекта (24 из 30-ти зарегистрировавшихся)

Продукт, результат проекта:

Коллекция мультимедийных проектов, посвящённых истории, культуре, природе Пермского края <https://view.genial.ly/5cc283dfdecf900f57eb4c23>

Проекты выполнены в сервисах:

- GoogleMap
- Google-презентация
- Google-формы
- <https://learningapps.org>
- Padlet
- генераторы и сканеры QR-кодов
- Linot

Итоги рефлексии команд и координаторов:

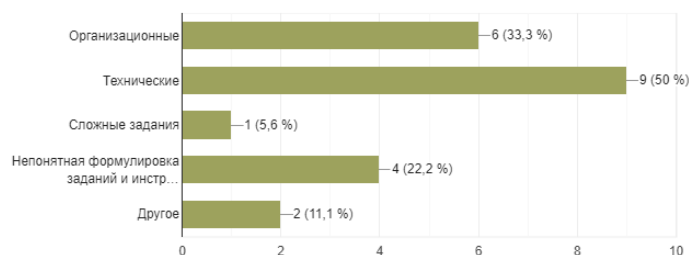
Командам и организаторам были предложены выходные анкеты.

Отметим некоторые ответы.

1. Согласно опросу руководителей:

9. С какими трудностями вы столкнулись в рамках проекта?

18 ответов

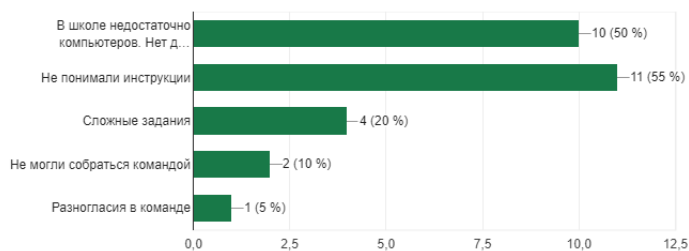


Согласно опросу команд:

6. С какими трудностями столкнулись, выполняя задания проекта?

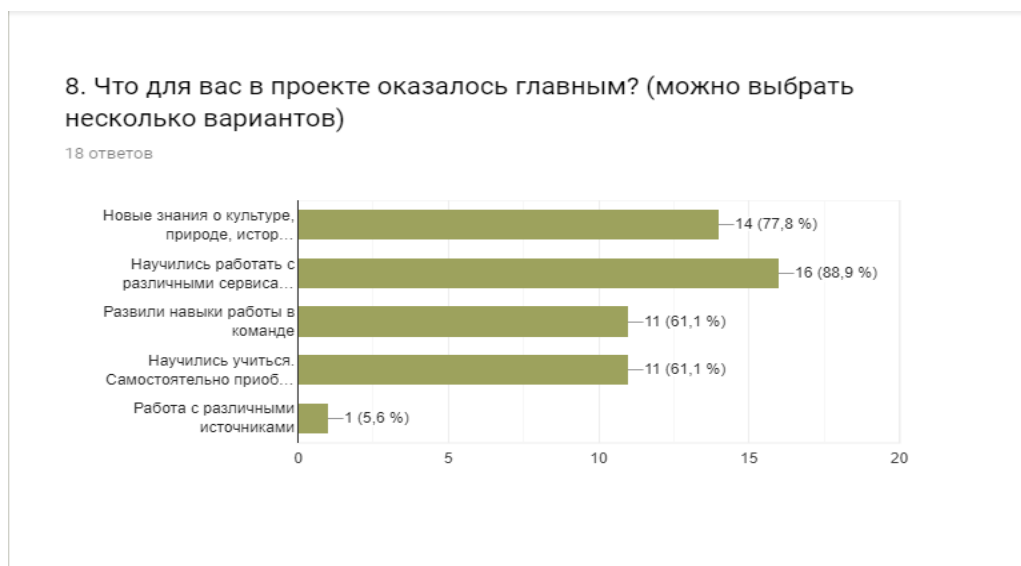
Можно выбрать несколько ответов.

20 ответов

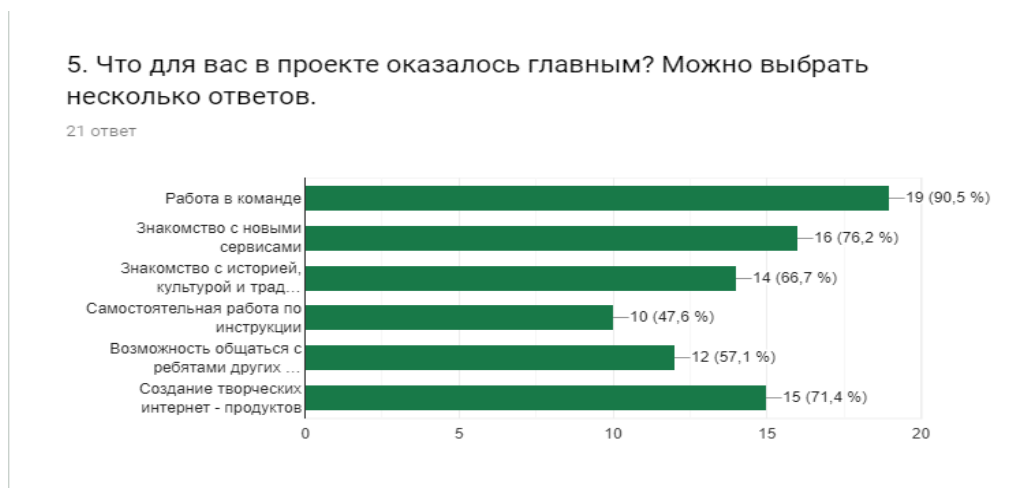


Как видим, проблемы остаются те же. Нехватка оборудования, сложности при самостоятельной работе с инструкциями, сложности в организации команды при сетевом сотрудничестве.

2. Согласно опросу руководителей:



Согласно опросу команд:

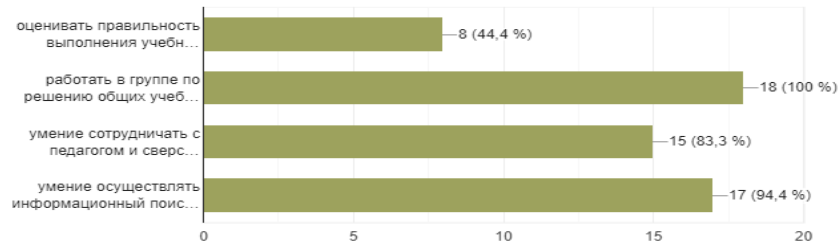


Расширение навыков работы в команде, новые знания о крае, знакомство с новыми сервисами явились приоритетными для педагогов и учеников.

3. Согласно опросу руководителей:

14. Формированию каких умений, по Вашему мнению, способствовала работа в проекте? (можно указать несколько ответов)

18 ответов



Согласно опросу команд:

2. Чему вы научились, выполняя задания проекта?

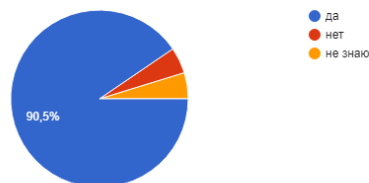
20 ответов

- Мы научились работать в команде, работать с различными источниками. Материалы искали с помощью интернета, пользовались книгами из библиотеки.
- Мы научились искать и отбирать информацию, работать сообща в команде, создавать игры в программе LearningApps.org разгадывать задания других команд и получать новые знания по Пермскому краю
- Создавать игры, находить материалы по теме в интернете, разгадывать QR-код, составлять Google карту, оценивать свою работу и других участников.
- Работать в различных интернет-сервисах, изучать родной край, играя, использовать компьютер для помощи в учебе.
- Самостоятельно работать по инструкции, создавать творческие интернет-продукты
- Работать на разных серверах. Работать в команде.
- Мы тренировались быть командой, работать все вместе, прислушиваться к мнению товарищей. А еще мы научились работать в разных сервисах.
- Узнали много нового из истории Пермского края, прочитали много произведений писателей и поэтов Пермского края, посмотрели много фильмов о Пермском крае, учили стихи, научились работать в группе, коллективе, с сервисами интернета.

5. Согласно опросу команд:

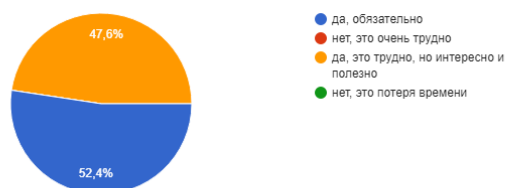
7. Будете ли вы ещё участвовать в сетевых проектах?

21 ответ



10. Посоветовали бы вы своим друзьям участвовать в сетевых проектах?

21 ответ



Выводы по итогам реализации проекта:

1. Проект получил положительные отзывы участников проекта. Все сервисы, несмотря на разный уровень сложности, заинтересовали участников проекта.
2. Наибольшие проблемы вызвали организационные и технические трудности (трудно собрать учащихся, мало опыта сетевого взаимодействия, впервые столкнулись с таким форматом, как сетевой проект).
3. Участники проекта отметили и сложность заданий. Но, учитывая, что проект образовательный, опыт участия в сетевых проектах мал, такие ответы подразумевались. Это подтверждается и тем, что сервисы, которые отмечены, как трудные, участники проекта назвали интересными и собираются применять их в дальнейшем.
4. Создана коллекция мультимедийных проектов, посвящённых культуре, природе, истории Пермского края.
5. Несмотря на то, что в проекте принимало участие большое количество участников из других территорий Пермского края, призовые места по-прежнему занимают команды из ЛГО.

Предложения:

1. Проект считать завершённым.