Сетевой проект как форма самореализации учащихся в проектной деятельности

Максименко Валерий Анатольевич, методист ГАУДО РК "Республиканский центр дополнительного образования"

ЦЕЛЬ сетевого проекта: совместная деятельность участников сетевого проекта на основе компьютерной телекоммуникации на достижение совместного результата и самореализации.

ЗАДАЧИ:

1. Способствовать включению учащихся в проектную деятельность на основе деятельностного подхода в условиях ФГОС и интеграции основного и дополнительного образования.

2. Активизировать проектную деятельность учащихся через сетевые проекты: Вебквест "Карнавал сказочных героев", "Земля дружественных", направленные на изучение культурно-исторических ценностей, особо охраняемых природных ресурсов Республики Коми.

3. Развить способности учащихся.

4. Способствовать самореализации учащихся.

Ожидаемые результаты:

1. Создание совместного проектного продукта посредством сетевого проекта, направленного на ознакомление с культурно-историческими ценностями, особо охраняемыми природными ресурсами Республики Коми и их охраны.

2. Формирование метапредметных результатов, ИКТ-компетенций учащихся.

3. Развитие самообучаемости, интеллектуальных, творческих, коммуникативных, научных способностей учащихся.

4. Самореализация учащихся - возможность создать самостоятельно что-то интересное самому или в группе.

При реализации сетевого проекта у учащихся **будут формироваться метапредметные результаты, все виды УУД:** личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные. Ожидается формирование следующих УУД: адекватная самооценка; мотивационная основа познавательной деятельности; уверенность в себе; умение определять цели деятельности и составлять план действий по достижению результата; проявление познавательного интереса к проектной деятельности; оценка и коррекция действий; сотрудничество, умение работать в команде в совместной деятельности (рас-

e-mail: rcdoinfo@yandex.ru

пределение ролей, взаимопомощь, взаимоконтроль); осуществление информационного поиска с использованием ресурсов Интернет; хранение информации в разных системах; осознанное построение сообщения в письменной форме.

У учащихся **формируются следующие ИКТ-компетенции:**

- знание правил безопасной работы в сети Интернет;
- умение обрабатывать информацию (определение информации);
- умение искать и находить информацию в разных источниках (доступ к информации);
- умение классифицировать информацию (управление информацией);
- умение сравнивать информацию из разных источников (интеграция информации);
- умение определять полезность информации и источников её получения (оценка информации);
- умение адаптировать информацию (передача информации).

Самореализация учащихся в сетевом проекте - это реальный путь самосовершенствования, поскольку в проектной деятельности выполнение проектных задач постоянно стимулирует к поиску новых знаний.

Таким образом, ***для учащегося,*** сетевой проект - это деятельность, позволяющая проявить себя, попробовать свои силы, показать публично результат.

А для педагога?

Для педагога сетевой проект - интересная, современная форма работы в проектной деятельности с учащимися, но очень трудоемкая в плане подготовки. Немаловажным является и его ИКТ-компетентность, так как сетевой проект требует знаний по созданию не только сайта, но и умений работы в различных образовательных сервисах Интернет.

Рассмотрим на примере Веб-квеста "Карнавал сказочных героев" подготовку материалов для проекта.

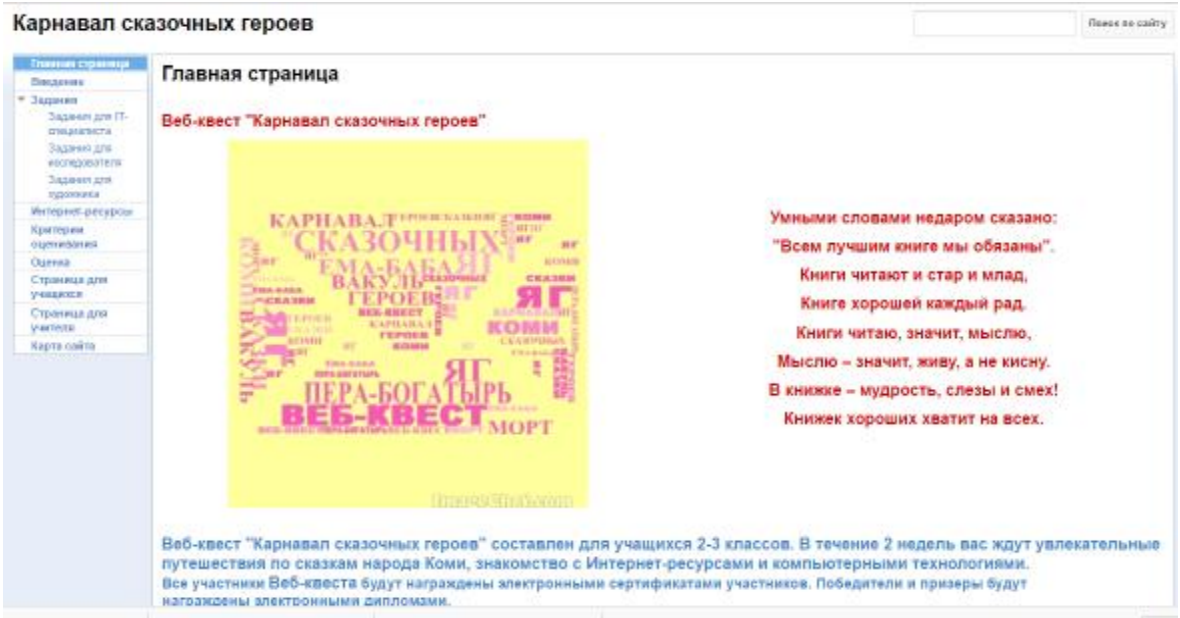
А также рассмотрим примеры совместной деятельности команд учащихся Республики Коми в сетевом проекте "Земля дружественных".

Веб-квест

"Карнавал сказочных героев"

В предлагаемом примере Веб-квеста "Карнавал сказочных героев" подготовлены проблемные задания с элементами ролевой игры.

Сайт Веб-квеста: https://sites.google.com/site/karnavalskazocnyhgeroev/home



Карта Веб-квеста "Карнавал сказочных героев":

1. Введение.
2. Задания.
3. Интернет-ресурсы.
4. Критерии оценивания.
5. Оценка.
6. Страница для учащихся.
7. Страница для учителя.
8. Карта сайта.

Визитная карточка к Веб-квесту "Карнавал сказочных героев".

Ф.И.О. автора Веб-квеста - Максименко Валерий Анатольевич, методист Государственного автономного учреждения дополнительного образования Республики Коми "Республиканский центр дополнительного образования" (ГАУДО РК "РЦДО").

Название Веб-квеста - "Карнавал сказочных героев".

Возрастная категория - учащиеся 2-3 классов.

Продолжительность Веб-квеста - 2 недели.

Цель: формирование эстетических чувств и чувства прекрасного через знакомство с национальной художественной литературой, через произведения коми-писателей.

Задачи:

- развитие познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества;
- подготовка интересного материала: пословиц, загадок народа коми;
- формирование навыков информационной деятельности;
- использование Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
- формирование навыков работы в компьютерных программах;
- воспитание культуры общения обучающихся, развитие навыков работы в команде.

Предполагаемый результат

После завершения Веб-квеста учащиеся смогут:

- ценить культурно-исторические ценности Республики Коми;
- находить нужные информационные ресурсы;
- обрабатывать полученную информацию;
- продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы;
- использовать программные средства для создания кроссвордов и презентаций.

Результатом работы каждой группы станет красочная презентация рисунков героев сказок народа Коми.

Место Веб-квеста в образовательном процессе: возможно использование в курсе внеурочной деятельности "Проектная деятельность" или "Литературное чтение".

Центральное задание. Ознакомиться с творчеством писателей Республики Коми, прочитать сказки народа Коми, найти необходимую информацию о героях сказок.

Общий план работы (для всех учащихся):

Используя информацию в сети Интернет, прочитать предлагаемые сказки.

Сгруппировать предложенных героев по сказкам, выбрать понравившуюся сказку и записать её название.

Научиться работать в сервисе по созданию кроссвордов и создать собственный кроссворд (5-7 заданий).

Создать Google-презентацию из рисунков героев, понравившейся сказки.

Количество ролей, их название:

Три роли:

1. Исследователь.
2. Художник.
3. IT-специалист.

Пример пошаговой инструкции (для каждой роли):

1. Руководство для исследователя. Ваша задача - выбрать информацию о сказ-

e-mail: rcdoinfo@yandex.ru

ках Коми края, используя материалы рекомендуемых сайтов, проанализировать имена героев, описанных в центральном задании. Произвести выбор героев одной сказки.

2. Руководство для художников. Ваша задача - выбрать технику для выполнения работы с использованием разных материалов, виды композиции при выполнении данной работы, нарисовать героев вашей сказки на листах формата А4 и сканировать.

3. Руководство для IT-специалистов. Ваша задача - изучить инструкции по работе в сервисах:

- learningapps.org - https://cloud.mail.ru/public/EQnK/Z1eXC4P8G - инструкция по созданию кроссворда;

- docs.google.com, https://cloud.mail.ru/public/HAmJ/7MjJGAT9z - инструкция по созданию Google Презентации;

- создать собственные кроссворд и презентацию рисунков.

Список Интернет-источников:

1. http://www.nbrkomi.ru/kk/base/raiony/sykt/literatura/pisateli_i_poety - Писатели и поэты Республики Коми.

2. http://posidelki2009.ucoz.ru/index/0-18 - Коми народные сказки и мифы.

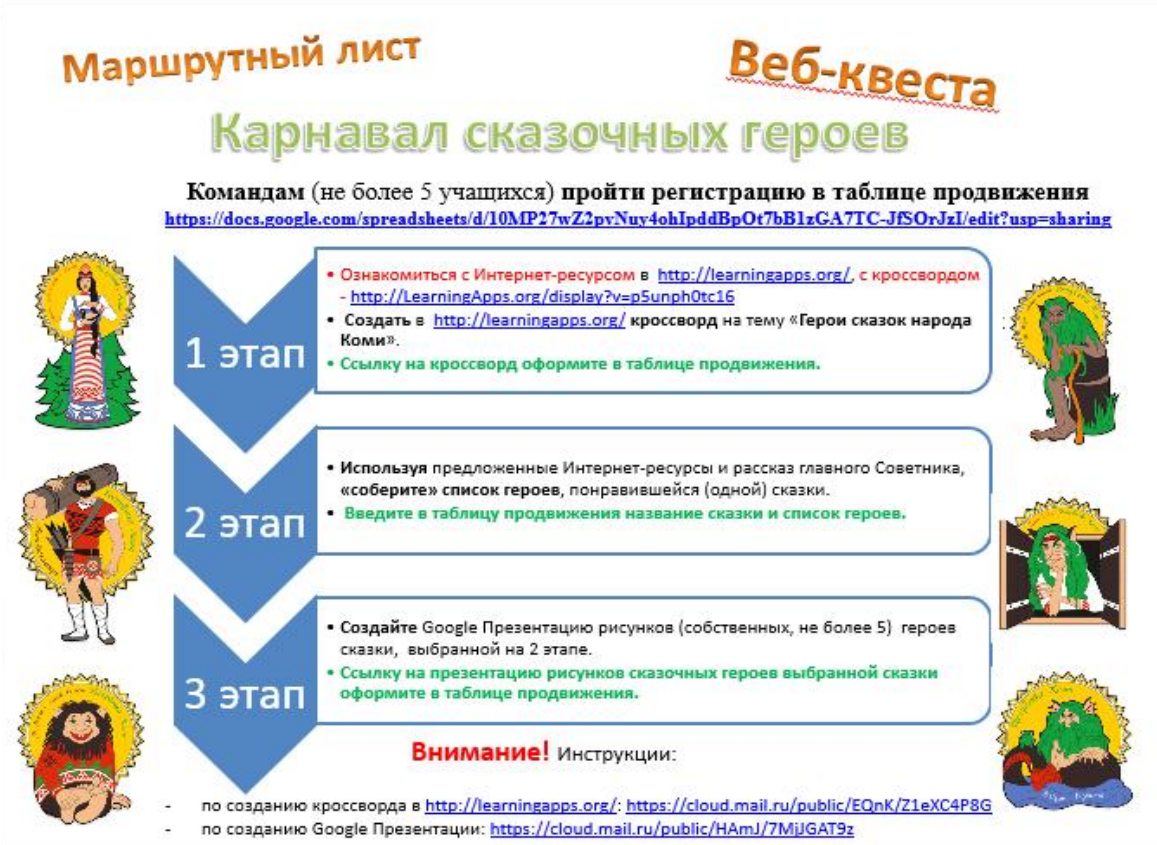
3. http://www.liveinternet.ru/community/2041997/post55828390/ - Волшебные сказки Коми.

4. http://www.finnougoria.ru/game/ - Герои мифов и сказок финно-угорских и самодийских народов России интерактивная игра.

5. http://kizhi.karelia.ru/library/ryabinin-1999/192.html - Коми сказка и русская книжная традиция.

6. http://www.teremok.in/narodn_skazki/Severn_skazki/komi/komi_skazki.htm - Сказки народа Коми.

7. http://chudetstvo.ru/detskaya _ploschadka/stixi-i-skazki/narodnye - Стихи и сказки-народные.



8. http://lukoshko.net/story/lisa-komi.htm - Коми народная сказка "Лиса".

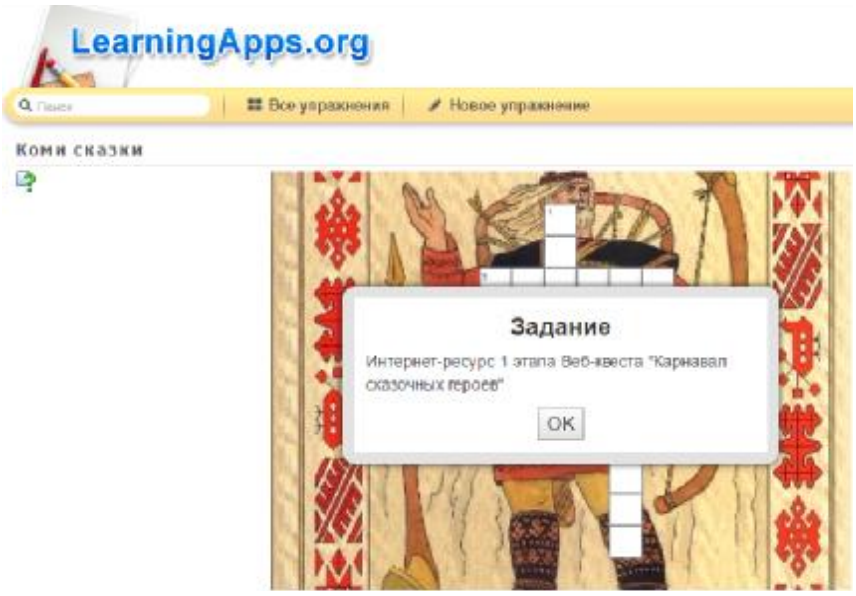
9. http://xn----htbdalkp7av.xn--d1acj3b/to-kids/fairytales/skazki-narodov-rossii/skazki-komi.html - Сказки Коми.

Необходимо подготовить следующие материалы:

- Маршрутный лист

https://docs.google.com/presentation/d/16ECR9-U9MWnYzx9cZQYC0TS_VHp-09f49gCQPPJMlDQ/edit?usp=sharing

- Кроссворд "Коми сказки" - http://learningapps.org/display?v=p5unph0tc16



- Инструкция по созданию Google Презентации - https://cloud.mail.ru/public/HAmJ/7MjJGAT9z

- Инструкция по созданию кроссворда в http://learningapps.org/ - https://cloud.mail.ru/public/EQnK/Z1eXC4P8G

- Рабочий лист - https://docs.google.com/presentation/d/1bUkZkMzqSHIjvcENXyoLkDtyfMCjbDFoS_jSpu6SUKI/edit?usp=sharing

- График оценивания Веб-квеста "Карнавал сказочных героев" -

https://docs.google.com/document/d/1nULJyhTRATMFAAaz00BVLDrw_cq5r-iVktEKyZlIhBs/edit?usp=sharing

- Критерии оценки кроссворда на тему "Герои сказок народа Коми", созданного в http://learningapps.org/ -

https://docs.google.com/document/d/1XYbMdqjwfIRjhOgO1bteJ3AvvgECrJOcddFgB-jWryE/edit?usp=sharing

- Критерии оценки презентации рисунков сказочных героев выбранной сказки -

https://docs.google.com/document/d/1-fUxt7HKqdFGyg1HlIPM2KF7mYpI739lKuSiqvgEiAI/edit?usp=sharing

- Критерии оценки рабочего листа -

https://docs.google.com/document/d/1ccUYhu4sM2gpGbGb774lSpGMMb-n6q2KJubHO6GS0Gg/edit?usp=sharing

- Лист самооценки Веб-квеста "Карнавал сказочных героев" -

https://docs.google.com/document/d/15JjoeIZUW3-WoaEcTN3pBm_pspZ4J71Eim__loAG15M/edit?usp=sharing

Сетевой проект
"Земля дружественных"

Сайт поддержки сетевого проекта - http://proekt-rcdo.wixsite.com/ecology-year

Участниками Проекта выступили команды учащихся 2 - 4 классов (не более пяти человек). В рамках Проекта учащиеся познакомились с особо охраняемыми природными территориями Республики Коми.

- Представление команд на сервисе "Google Карты" -

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1g4BTyRG63fmXDV1wVhGX_EjUTkw&ll=63.539234797902076%2C52.579166785675056&z=6

e-mail: rcdoinfo@yandex.ru

Сетевой проект в настоящее время завершен, команды участвовали в конкурсах "Особо охраняемая природная территория моего района", "Любимый глазу уголок". Названия, девизы и эмблемы команд представлены на **сервисе "Google Карты"** различными маркерами, а работы команд представлены зелеными маркерами с ёлочками.

Здесь учащиеся представили свои команды, например: